EDITORA AZUL

# 16 DEBULHADOS

*32-X*

**MORTAL KOMBAT 2**

*MEGA*

**X-MEN CLONE WARS**
**ROAD RASH 3**
**PAPALÉGUAS 2**

*SNES*

**FLINTSTONES**
**ITCHY & SCRATCHY**
**STREET HOCKEY 95**

*ARCADE*

# KILLER INSTINCT

**Jogaço da Nintendo para o Ultra 64**
**Golpes radicais para você humilhar !**

# MK3

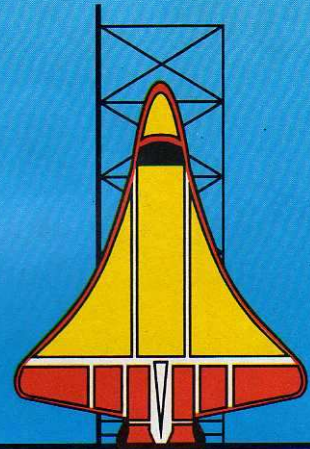
**Mais Detalhe**

ISSN 0104-1630-3451- ED.80 - R$
9 770104 163000

# O FUTURO JÁ ESTÁ AQUI...

Nintendo®
PLAYTRONIC

WICALE
AQUI O JOGO É LEGAL

CONHEÇA NA WICALE, OS GAMES DO FUTURO, SEM PRECISAR PROCURAR EM OUTROS MUNDOS.

E, a Wicale coloca à sua disposição a maior variedade de títulos disponíveis no mercado, inclusive lançamentos simultâneos com Japão e Estados Unidos.

## NÃO PERCA TEMPO... VENHA PARA O MUNDO DA WICALE!

Visite nosso stand na
**ud-95**
6 a 16 de abril
Parque Anhembi

Ligue TELEVENDAS
(011) **814-3300**
VISITE NOSSO SHOW ROOM
Distribuidora e Representações WICALE Ltda.
Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
CEP 05423-000 - São Paulo - SP

## O ANO DA TRANSIÇÃO

Este é um ano em que era melhor morar no Japão. 1995 está sendo o ano da transição dos videogames de 16 bits para 32 bits e essas novas máquinas e seus jogos estupendos, por enquanto, só estão rolando por lá. O resultado, no resto do mundo, tem sido lançamentos muito fracos para SNES e Mega Drive. Você já notou? Mas nós caprichamos ao máximo e há vários jogos realmente animais nesta edição: MK2 (32-X), Killer Instinct (Ultra 64 Arcade), Need for Speed (3DO), X-Men Clone Wars (Mega) e The Flintstones (SNES – quem diria, um ótimo game). Curta pra valer porque você (e a gente) merece!



A Nintendo faz uma volta triunfal aos fliperamas. Um jogaço com a colaboração da Midway e Rare



Até que enfim um jogão com a família da idade-da-pedra



A melhor versão do game sangrento para consoles domésticos, já lançada pela Sega

**COTAÇÃO**

- FRACO ●
- REGULAR ●●
- BOM ●●●
- ÓTIMO ●●●●
- CHOCANTE ●●●●●

## SALADA X

## SATELLA VIEW

**Fiquei intrigado com a notícia de que a Nintendo vai transmitir jogos via satélite no Japão, de graça. Como é que ela vai ganhar dinheiro com isso?**

***RODRIGO SANTIAGO DIAS***
***Rio de Janeiro, RJ***

Boa pergunta Rodrigo. E a resposta é simples. Para receber o sistema em casa, o jogador japonês vai ter de comprar o equipamento, fabricado pela Nintendo e pela Sentogiga. O Satella View (acessório que transforma as informações do satélite para o SNES, tem preço anunciado de 140 dólares) e o BS-X (antena mais sintonizador, por 300 dólares). Além de lucrar com os acessórios, a Nintendo vai cativar mais seus consumidores, oferecendo demos dos games para que a moçada jogue um pouco pra ver se gosta. O mesmo que a Sega está fazendo nos States com o Sega Canal. Um dos serviços anunciados pela Nintendo para o Satella é demais: a transmissão de pedaços de jogos. Por exemplo: o cara compra um cartucho de corrida e, um tempo depois, a Nintendo começa a transmitir pelo Satella novas pistas e máquinas para debulhar. Quente, né?

## JUNGLE BOOK E DONKEY KONG

**Quero saber como se mata a cobra no Jungle Book de Mega e por que, quando eu mato o chefe final no Donkey Kong, aparece The End e depois ele volta.**

***ANTONIO L. THEODÓSIO***
***São Paulo, SP***

A Casca, a temível serpente, você encara disparando cocos e bananas duplas. Pule para fugir dos raios hipnóticos. Já em Donkey Kong, isso acontece só pra tirar uma com a cara do jogador, ou seja, na verdade você deve enfrentar o chefe duas vezes.

## TURMA DA MÔNICA EM O RESGATE

**Quero que me ajudem neste jogo pra Master pois estou na fase do Cebolinha e não consigo passar. Gostaria de saber todas as senhas.**

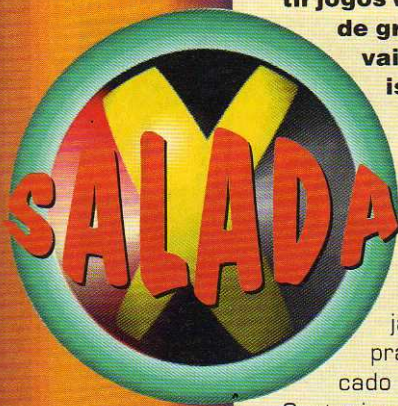
***LEANDRO M. FERREIRA***
***Campinas, SP***

Olha, Leandro, não esqueça que neste game você deve trocar de personagem na sala de transformação. Em algumas etapas da fase do Cebolinha, você vai precisar jogar com outro personagem.. O Bidu sobe paredes, a Magali destrói pedras e faz os cenários de mina, Anjinho sobe e percorre telas superiores e o Cebolinha nada. Chico Bento é legal para etapas de deserto. Agora, anote as passwords que dão alguns itens também.

**Chico Bento - 2CKF7HL8GOPH2L**
**Bidu - 6CVFPKL8UDFA70**
**Cebolinha - CL5M554B3BA731**
**Magali - KXGWPT4FE6JA6C**
**Anjinho - 9JC7YHTXN5EHVL**

*Recebemos uns 100 (Eu disse cem!!!) desenhos com histórias, personagens novos e roughs do Valdemir dos Santos, de Osasco (SP). Gostaríamos de publicar todos mas, infelizmente, não dá! Curtam uma amostra, galera!*

*Ivanildo Marques de Souza, de São Miguel dos Campos (AL), relembra bons momentos do Guile. Boa, garoto!*

*Batman está nervosinho. Também, faltar Ação Games em Gotham City é sacanagem. Valeu Guilherme Jorge Maeda, de São Paulo (SP), bela arte!*

## TRUQUE DAS 1000 FACES

*Visual "Total Recall" para o Leandro Caetano dos Santos, de Uberaba (MG). Foto enviada pelo Vilmar Tavares.*

*Eduardo Vaz de Araújo, de Juiz de Fora (MG) virou o alien NEB. Será que o irmão dele, Marcos, também tem cara de NEB?*

*A gente inflou a gata, como um balão. A vítima é a Sólen, "amiga" do Helton A.de Carvalho, de Canelas (RS). Não ficou um estouro?*

## ILUSÕES

**Tenho um projeto para jogo de videogame e gostaria de saber como encaminhá-lo para uma fabricante de jogos nos Estados Unidos ou Japão.**

***LUIZ CLÁUDIO DE SENA***
***Manaus, AM***

**Bolei uma nova aventura com a turma Tiny Toon e gostaria que vocês me ajudassem a transformá-la em videogame.**

***CLEBER SOARES PITTA***
***Betim, MG***

Vocês querem uma opinião sincera? Conseguir que uma softwarehouse estrangeira produza jogos a partir de uma idéia de brasileiros é muito difícil. Estas empresas têm profissionais superespecializados na criação de novos jogos, roteiros, cenários e personagens. Elas realizam pesquisas de mercado para saber o que os consumidores querem e gastam milhares de dólares desenvolvendo os jogos. Por isso não dão nenhuma bola para idéias vindas de fora. Desculpem a franqueza, mas o que a gente não quer é ficar alimentando ilusões.

## MEGA MAN X

**A dica para este jogo, publicada no especial Só Dicas, não funciona no meu cartucho. Será que é pelo fato de o meu jogo ser japonês?**

***LAURA C. DE ALMEID***
***São Paulo, S***

Publicamos duas dicas para este gam no especial, Laura. A dica "acumul vidas " é um truque que funciona ind pendentemente da versão – american ou japonesa. Você deve estar faland da dica "SF2 no Mega Man X". Pode mos garantir que ela funciona em ca tuchos originais americanos. Mas nu japonês, como o seu, não chegamos testá-la. Deve ser por causa disso.

# GAME CHARADA

MÉDIO

Você é fera mesmo, então vá à luta e encare esse desafio. Descubra a qual jogo pertence a palavra, personagem, sequência ou password da coluna ao lado. Todos os games estão nas duas edições anteriores (Nºs 79 e 78). Escreva num papel as letras e números correspondentes e envie para:

***Ação Games - Game Charada nº 80, Av. das Nações Unidas 5.777, CEP 05479-900 - São Paulo, SP. O resultado com os premiados você conferirá na edição Nº 83.***

| JOGO | INCÓGNITA |
|---|---|
| 1 - Space Adventure Cobra 2/Sega CD | A - Stampede |
| 2 - Road Rash 2/ Mega | B - Jane Royal |
| 3 - Mega Man X2/ SNES | C - EADI 5VNC |
| 4 - Earthworm Jim/Mega | D - Flare |
| 5 - Shock Wave/3DO | E - C A A B A C A |
| 6 - Air Strike Patrol/SNES | F - Jet ski |
| 7 - The Lion King/Master | G - A C C A B B A C |
| 8 - Full Throttle/SNES | H - Sliccer |

## PRÊMIOS

**Quem participar, pode acabar ganhando: Em 1º lugar - um Discman mais camiseta Acão Games; 2º e 3º lugares (cartucho para Mega ou SNES, a escolher) e do 4º ao 10º lugares - camisetas Ação Games.**

### RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 77

**Os quatro pedaços que formavam a foto do Game Charada da edição nº 77 pertenciam aos games Wario's Woods, Bike Mice From Mars, Novastorm e The Death of Superman. Os vencedores são: 1º lugar para Newton Alexandre Marques Corrêa, de Belém (PA); 2º e 3º lugares para Márcia Maria da F. Santiago, de Caruaru (PE) e Salim J. Maluf Filho, de Rio Verde (GO) e 4º a 10º lugares para Anderson Rodrigues Franco, de São Luís (MA); Marcus Vinicius da A. Cunha, de Salvador (BA); Fernando Freitas Jáber, de Belo Horizonte (MG); Karine P. Flores da Silva, de Canoas (RS); Mariana Letícia Pires, de Campinas (SP); Paulo Roberto Gallas, de Nova Petrópolis (RJ) e Jair Mello dos Santos, de Taquara (RS).**

*Está sobrando bom humor e cores fortes no traço de Hugo Maurício Pereira, de Varginha (MG). Detalhe: viram o cãozinho na perna do Andy Bogart?*

# ROLOS

## COMPRO

Cart de Master de meu interesse. Fábio Sergenti, tel.:(011) 205-8527, São Paulo, SP.

Edições 8 e 11 da AG. Lucas Álvares Hayashi, tel.:(086) 52-0241, Penápolis, SP.

Mega completo com 2 controles e cart do Sonic. André L.A. Silva, tel.:(061) 622-1816, Luziânia, SP.

## TROCO

Toe Jam & Earl de Mega por outro de meu interesse. Evandro Ganassin, Av. Curitiba, 1047, ap.702, CEP 87250-000, Peabiru, PR

Sonic Spinball do Mega por outro de meu interesse. Felipe, tel.: (011) 946-8047, São Paulo, SP.

Spider-Man & X-Men, de SNES por outro de meu interesse. Luiz, tel.: (011) 814-9106, São Paulo, SP.

Carts variados de SNES. Sérgio, tel.: (021) 577-4233, Rio de Janeiro, RJ.

## VENDO

Carts de SNES. Carlos, tel.: (011) 217-0806, São Paulo, SP.

Carts americanos e japoneses para Mega. Ricardo Luís, tel.: (043) 324-3539, Londrina, PR.

Carts de Master. Filipe, tel.: (011) 295-1456, São Paulo, SP.

Master II com 2 joysticks e 3 carts. Daniel, tel.: (011) 267-7648 c/ Gilberto h.coml., São Paulo, SP.

Mega II com pistola e carts para Master. Photyus, tel.: (011) 723-2462, Barueri, SP.

SHOTS

# MAIS MK3

Agora as fofocas começam a tomar forma. Enquanto você se contenta em ler, os privilegiados moradores de Chicago, nos Estados Unidos, estão debulhando a primeiras máquinas para teste, instaladas na cidade. O primeiro protótipo de Mortal Kombat 3 também deve ter sido exibido na feira Machine Expo, em Reno, estado de Nevada, aberta no dia 23 de março. A versão final da máquina, que deverá sofrer alterações depois dos testes, só vai sair em maio deste ano.

## Quatorze lutadores

Ed Boon e John Tobias, os criadores do jogo, deram entrevista à revista americana VideoGame (amiga do grupo pois foi primeira a mostrar os atores reais da série) e também deram declarações à GamePro. Os dois foram bombardeados pela VG ianque sobre as informações dadas pela Electronic Gamming Monthly que você viu na frente em Ação Games Nº 77. Eles afirmaram que vai dar para escolher "pelo menos 14 lutadores", insinuando que haverá personagens não selecionáveis. Fala-se em dois novos chefes e dois lutadores secretos.

Segundo as revistas, estão no protótipo Kano, Sonya, Shang Tsung, Jax, Sub-Zero (que vem sem máscara), Liu Kang e Shao Kahn (provavelmente selecionável). Kung Lao, que ganhou até visual novo, agora é incerto. Entre os novos, um personagem com nome provisório de Sandman (Homem Areia, o único que luta com espadas), Cyber-Ninja (um guerreiro andróide), Indian (um índio que eles prometem ser "bem-moderno" e não ter "nada a ver com T.Hawk), e "A Rainha de Shao Kan", uma mulher com personalidade forte e nome ainda indefinido. A Rainha talvez seja o primeiro personagem de MK a levitar na tela e atacar no ar. Além destes, há outra lutadora misteriosa: uma mulher de quatro braços, que seria uma mistura de Goro com Kintaro. Na verdade, ninguém sabe ao certo quantos personagens o jogo vai ter. A GamePro diz que nove serão novos, mas até agora só se sabe desses cinco citados. Muitos dos novos serão excluídos depois do teste com o público em Chicago.

## Inovações

Johnny Cage também está indefinido e as revistas afirmam que Baraka, Reptile, Scorpion, Mileena e Kitana caíram fora. Na continuação da história, eles teriam ficado presos em OutWorld, como é chamada a Terra depois de devastada por Shao Kahn.

Segundo Boon e Tobias, a preocupação da equipe do jogo foi criar um grande número de personagens novos e colocar mais personagens secretos e fatalities, as duas marcas do jogo que foram copiadas por outras softwarehouses. O fatal mais arrasador promete ser o do Cyber-Ninja: ele pára diante do adversário e todos os seus mecanismos se movem para massacrar o infeliz.

Boon e Tobias confimam que MK3 poderá ter um sexto botão para incrementar os golpes, mas ressalvam que podem desistir e apenas incluir um comando para fazer isso no direcional. Eles prometem que os gráficos serão totalmente novos e que MK3 será a melhor das versões.

**Kano**
*Com o novo visual ganhou mais músculos e uma faca na perna esquerda*

**Jax**
*Com os braços biônicos. Você já conferiu de frente e agora vê também de costas*

**Sonya**
*A musa ganhou um visual tipo aeróbica e é feita por uma nova atriz: a loiraça Kerri Hoskins*

**Cyber-Ninja**
*Nome provisório do andróide que massacra. Na vida real é o ator Sal DiVita, que já fez NBA Jam*

**Indian**
*Novamente Sal DiVita. Boon e Tobias prometem um índio moderno*

NOVO CHICLE
BOLIN FRUTAS
O CHICLE QUE VIROU FRUTA !
BOLIN FRUTAS
BOLIN FRUTAS

NOVO
CHICLE
FLICS
CHICLE
FLICS
VITA SPORT
VITAMINA C

# Daytona USA

## SATURNO

**SEGA/CORRIDA**
**LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO**

Levar o Daytona USA para dentro de casa é o sonho de todo aficcionado por games de corrida. Apesar da festa pela chegada desta versão para Saturno, nem tudo serão flores. Na edição de fevereiro, a SaturnoFan, revista japonesa prima da Mega Drive Fan, anunciava que apenas 45% do game já estavam prontos. Na matéria, algumas imagens davam dicas de como será o Daytona USA caseiro: painel com diversas informações importantes, como odômetro, tacômetro, velocímetro, mapa da pista, posição atual do piloto, número de corredores, cronômetro com os tempos das últimas voltas (lap time) e outras. O visual – que na foto parece um pouco embaçado – pode mudar. É certo que não teremos a mesma definição do arcade, mas o Saturno permite uma qualidade gráfica melhor que a exibida até agora. A previsão também é de que serão três pistas: easy, medium e hard. O carro, formado por 160 polígonos, você já conhece. É o mesmo bólido do arcade para você voar a mais de 300 km/h. Só esperamos que os programadores do game também estejam trabalhando nessa velocidade! Daytona USA promete ser um dos games para o lançamento do Saturno nos States, antecipado para agosto ou setembro. Em tempo: a Sega vai lançar um volante só pra debulhar este jogaço.

*Retão para a entrada da curva Sonic. Aí que vontade de jogar sem limite de fichas!*

*As indicações na tela prometem até a cronometragem de cada volta*

# Warlock

## SNES/MEGA

**ACCLAIM/ AVENTURA**
**LANÇAMENTO: MARÇO-ABRIL/ EUA**

Warlock é um lançamento prometido para junho que está sendo antecipado. Mais um game que pegou carona no cinema e conduz o jogador numa viagem pelo tempo cheia de misticismo e medo. Você é Hero, um guerreiro druida que deve proteger a pedra mágica que rege o equilíbrio do mundo. Em mãos erradas, já viu o estrago, né? Com a ajuda de palavras mágicas e cristais que levitam, encare sete etapas na busca das pedras, passando pelo castelo do feiticeiro, o jardim horrendo, o cemitério e o mundo subterrâneo, onde vai enfrentar Warlock, um representante muito eficaz do demônio. A Acclaim prometeu capricho também nos sons e sairão versões também para o Game Boy e Game Gear.

*Armado de coragem e bençãos divinas, enfrente belezinhas como essa*

*Cemitério maldito perde desse cenário. Esqueletos e fantasmas são mato*

# NHL 95-All Star Hockey

## G. GEAR

**SEGA/ESPORTE**
**LANÇAMENTO: MAIO-JUNHO/ EUA**

Prepare-se para as emoções escorregadias deste esporte no gelo. NHL 95 apresenta 26 times e as maiores estrelas da Associação NHL. Play-offs, pênaltis, hard-checks e slap shots fazem o cara se sentir como se estivesse no gelo. Afie o taco.

*O árbrito aparece no canto da tela para indicar a jogada ou a punição*

## Starfox 2

**SNES**

**NINTENDO/ESPACIAL**
**LANÇAMENTO: AGOSTO/EUA**

Fãs de Starfox do planeta todo aguardam esta nova versão. E não sem motivos. O game mais rápido da linha FX – aquele co-processador que acelera a jogabilidade do cart – chega à segunda versão com muitas novidades. A melhor, sem dúvida, é a possibilidade de debulhar a 2 simultaneamente, com tela bipartida. Bem ao estilo dos games de corrida. Outra novidade deverá ser a presença de mapas e outros indicadores na tela. E haverá até a possibilidade de mudança de nave durante a missão. Nada mal, não? O co-processador responsável pela fama do cart, agora batizado de FX2, será utilizado também em outros games como FX Fighter (prometido para maio) e Comanche (previsto para junho).

*Cenários bem mais detalhados e mais informações na tela*

*Tela partida ao meio: dois jogadores debulham na mesma missão*

## Ecco Jr.

**MEGA**

**NOVATRADE/ AVENTURA**
**LANÇAMENTO: MAIO/EUA**

Ecco, The Dolphin arrasou em gráficos e sons quando chegou. Tanto sucesso valeu uma segunda versão e agora, acreditem, um filhote! Ecco Jr. será um game para jogadores na faixa de 4 até 9 anos, mas qualquer um poderá curtir bons momentos com ele. São muitas fases submarinas, tal qual na versão do "papai", com os mesmos movimentos, golpes e também o sonar. A se destacar a carinha de bebê chorão do novo personagem. Mergulhe nessa!

*O pequeno golfinho também abusa do sonar para procurar seus amigos*

## Tempo Jr.

**G. GEAR**

**SEGA/AVENTURA**
**LANÇAMENTO: MAIO-JUNHO/ EUA**

Rhythmia é um alegre planeta melódico. Infelizmente, desde que o Rei Dirge enviou suas demoníacas formigas pra acabar com o sossego, não se ouve uma nota sequer. Tempo é um simpático gafanhoto que tem poderes especiais dados pelo doutor Minor. Ele deve lutar com as formigas em cinco níveis. Usando armas musicais, ajude Tempo a vencer as pragas do Rei Dirge.

*Aqui, Tempo enfrenta uma formiga e seu aliado pingüim*

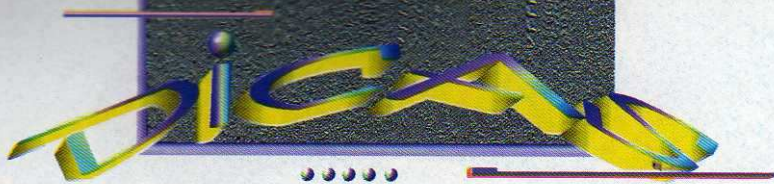
## True Lies

**SNES/MEGA**

**ACCLAIM/ AÇÃO**
**LANÇAMENTO: MARÇO-ABRIL/ EUA**

E dá-lhe filme! O agente especial Harry Tasker tem um trabalho duro nas mãos: deter o terrorista Abu Aziz e seu companheiro Jihad. Ambos roubaram uma preciosidade nuclear e pretendem detonar o mundo. O tema é bem manjadinho, mas garante emoção, bombas e altas perseguições. O filme traz Schwarzenegger no papel principal e – é claro – sempre rende um bom game. Também sairão versões para os portáteis. A gente quer logo pôr a mão nesta belezinha. E você?

*Fase de nave. A visão de jogo parece ser sempre de cima*

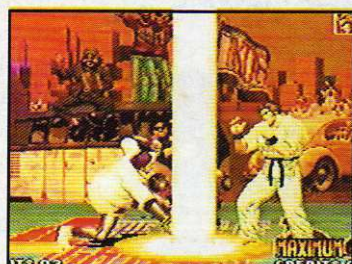
*Nem no banheiro Schwarzenegger dá sossego. Esses aí estavam de tocaia*

# THE KING of FIGHTERS 94

Jogo de luta é o que liga. E se você juntar a isso a beleza dos gráficos do Neo Geo, o resultado é espertíssimo: um game de porrada com visual incrível e movimentação perfeita. King of Fighters 94 reúne lutadores de Art of Fighting e Fatal Fury. São 24 caras e seus golpes maravilhosos pra você esbanjar com sua galera. Nesta matéria você vai aprender os golpes fatais dos lutadores. Mas fique ligado! Os golpes fatais só podem ser executados quando a barra de energia estiver piscando em vermelho; ou com o power no nível máximo.

## FATAIS! HORA HORA!

### CHIN

↓, ↘, →, ↓, ↘ + C

### LUCKY

↓, ↙, ←, ↙, →, B + C juntos

### TERRY

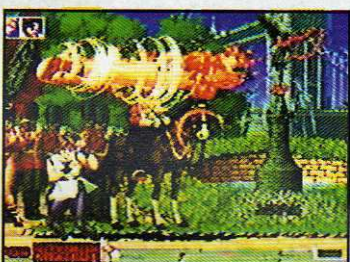
↓, ↙, ←, ↙, →, B + C juntos

### BENIMARU

↓, ↘, →, ↓, ↘, + C

### YURI

→, ←, →, ↙, ↓, ↘, ←, B + C juntos

### ANDY

↓ 2 seg. ↘, → B + D

### TAKUMA

↓, ↘, →, ←, →, A + C juntos

### MAI

→, ←, ↙, ↓, ↘, →, B + C juntos

### COMANDOS

A - Soco fraco
B - Chute fraco
C - Soco forte
D - Chute forte

### JOE

→, ←, ↙, ↓, ↘, → B + C juntos

### KIM

↓, ↙, ←, ↙, →, B + D

### KING

→, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, B + D juntos

## OUTROS GOLPES

**JEIDERN**
← 2 seg. ↙, ↓, ↑, B + C juntos

**RALF**
↙ 2 seg. ↑ + C

**CLARK**
Perto do inimigo →, ↘, ↓, ↙, ←, ←, C

**ATENA**
←, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, B + C

**SIE**
↓, ↘, →, ←, → + D

**KYO**
↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, →, C

**GORO**
Perto do inimigo →, ↘, ↓, ↓, ↙, ←, ← + C

**RYO**
↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ←, C

**ROBERT**
↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ←, C

**HEAVY**
↓, ↓, ↘, →, ↘, ↙, ← + C

**BRIAN**
↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + C

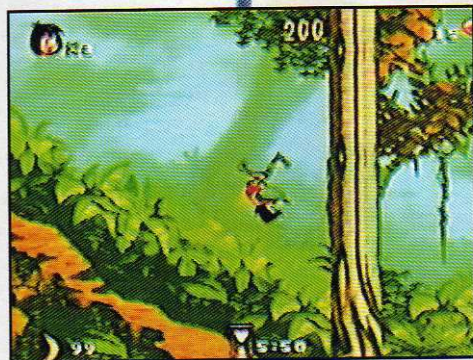
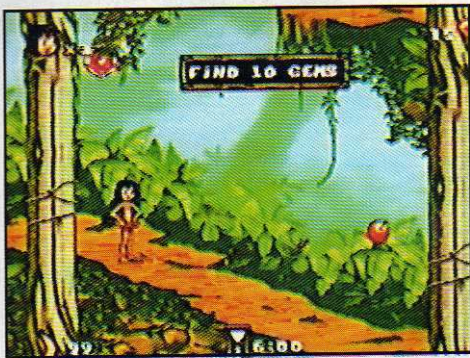
**CHANG**
↓, ↘, →, ↙, ↓, ↙, ← + C

**CHOI**
← 2 seg. ↙, ↓, ←, B + C juntos

EDUARDO GIRÃO
© STÚDIO 305
Trax
TM

# The Jungle Book

MEGA

**De cabeça para baixo** - O game de um personagem artêiro como Mogli tinha mesmo que ser cheio de estrepolias. Inicie o jogo normalmente, aperte **Start para pausar e entre com a seqüência ←, A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓**. O jogo irá recomeçar e Mogli estará de cabeça para baixo. Agora, desafie um colega para terminar este game de ponta-cabeça.

SNES

# Donkey Kong COUNTRY

**50 vidas** - Êta joguinho cheio dos truques. Cada vez que você reiniciar o game de qualquer ponto gravado na memória, pode aumentar seu estoque de vidas para 50. Não é uma mão na roda? Na tela Select a Game, em que você seleciona um jogo gravado, **selecione a palavra Erase Game. Então, com o controle 1, faça a seqüência B, A, R, R, A, L**. Depois mova o cursor para um jogo gravado e dê Start. Tcharam! Você perceberá que está com 50 vidas.

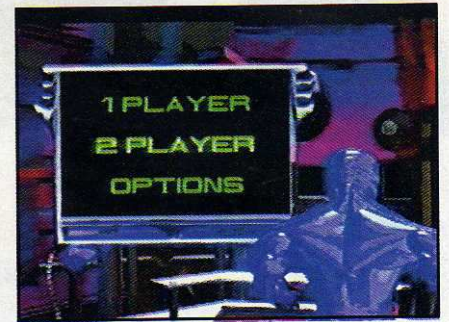
**Test sound** - Esta é para escutar todos os sons e músicas do jogo. **Na tela Select a Game, selecione Erase Game e faça a seqüência de comandos ↓, A, R, B, Y, ↓, A, Y**. Depois é só apertar o Select para ficar curtindo os sons.

# Rise of the ROBOTS

SNES

**Controle o Supervisor** - Como todo jogo de luta, este aqui não poderia deixar de fora o infalível truque para controlar o chefão. **Basta ir à tela 1 Player, 2 Player, Options e lá fazer a seqüência ↑, →, ↓, ←, Y**. Com isso, no modo 1 Player, você poderá treinar contra o Supervisor. E no modo 2 Player, o segundo jogador poderá controlar o próprio chefão. Agora que você está com o poder nas mãos, experimente estes golpes totalmente radicais do Supervisor:

**Derreter-se para recuperar energia** - ↓, →, ↑

**Hose Kick** - ↓, ←, ↑

# ASTERIX

MEGA

**Password** - Quer saber como é a última fase do game? Use a password **DULCIS** e mate sua curiosidade.

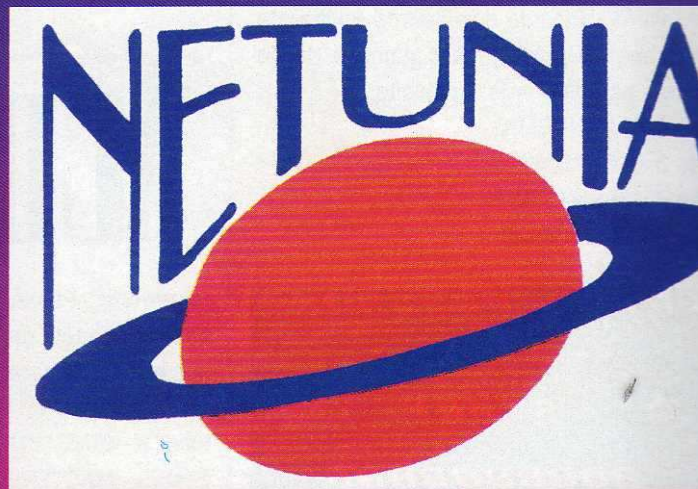
# WAY OF THE WARRIOR

**Personagens e cenários secretos** - Oba! Mais diquinhas para esquentar as lutas do jogo. Basta entrar com os códigos abaixo na tela Names e curta as novidades.

**PERSONAGENS:**
**Gulab Jamun** - Gulab, February 29, 1900
**Black Dragon** - Wyvern, March 9, 1927
**Voodoo** - Evil, June 6, 1966

**ESTÁGIOS:**
**Garden Stage** - Taj Mahal, January 1, 1901
**Turbo World** - Speed, August 8, 1980
**Alley Fight** - Tugawar, April 16, 1964

# TINY TOON ALL STARS

**Password** - Alô, galera. O leitor Aluísio França Lopes Filho, de Ferraz de Vasconce (SP) manda a password para a última fa **Presuntinho, Lilica, Perninha e Valentin**

# Urban Strike

MEGA

**11 vidas** - Você acha este game difícil? Tem toda razão. Mas quem sabe a password descolada pelo leitor Rudmar Machado Amarante quebre o seu galho: com ela, você começa o game com 11 vidas. Interessou? Então use **YLJFLP7CNJF**.

**10 vidas, sem co-pilotos** - Isso mesmo: uma superpassword para iniciar o jogo com 10 vidas e sem nenhum co-piloto desaparecido. Segure: **9G6T9BR6S3V**

# The Adventures of Kid Kleets

SNES

**Passwords** - Ricardo dos Santos Rocha, de Americana (SP) debulhou o game e dá de bandeja as passwords. Aproveite:

Fase 2 - **JCLLHPGLPC**
Fase 3 - **KFLMHMGPGD**
Fase 4 - **HFBMQTGDTF**
Fase 5 - **HFLLHHGDJF**

# Michael Jordan Chaos in the Wind City

SNES

**93 vidas** - É vida que não acaba mais hein? Vamos ver se com a dica descoberta pelo implacável Fábio Klinkerfus Dias, de Bragança Paulista (SP), alguma coisa será capaz de detê-lo. **Basta digitar o número 9 em todos os espaços da password.** Melhor do que acertar uma cesta de três pontos do meio da quadra, hein?

# Alien3

SNES

**Passwords** - Passe a perna nestes monstros babões! Na tela de opções, escolha a Continue e você vai para a tela de passwords. Aí é só usar:

**Fase 2 - QUESTION**
**Fase 3 - MASTERED**
**Fase 4 - MOTORWAY**
**Fase 5 - CABINETS**
**Fase 6 - SQUIRREL**
**Final - OVERGAME**

# Nigel Mansell Indy Car

**Passwords** - Jogos de corrida sempre cae no gosto da galera. Pensando nisso, nosso pilotos calejaram os dedos com este aqui dão várias passwords pra você. Experimente

DLCVCBHVNDNFB
BLCVKB4CVGCT2
GGFQDVPBGFSGG
BVFVQW4FLGFCB
KXHGFVVWHGLLQ
B2HB0XSHGGHWL
MLMGGVZCVHGQZ
CBKL6FJKSGK72
PDPZHL1XBJDTQ
CQMCCZGNDBM4V
RQRGH26XQKSXQ
C6NWQZ8P8GPMZ
TJTGJWFX4L0.Z
DLQCXJBR4GRXG
VVWGKWHYBMN0L
DQQW0JQS0GSS2

**Final** - O leitor Pablo Alves Durant, de Porto Alegre (RS), manda para os fãs deste game uma superpassword para o final. Com ela, você pode detonar em primeiro lugar no campeonato na temporada seguinte. Anote:

WXX6LCMYFMDWV
DVRM90DR2HS.L

# PITFALL The Mayan Adventure

MEGA

**Armas, vidas, mais créditos** - Boiada total para enfrentar os mistérios da floresta. Todas as seqüências abaixo devem ser feitas na tela de apresentação, falou?

**99 armas** - A, B, ↑, C, A, C, A

**Nove vidas** - →, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓

**Mais créditos** - C, →, ↓, C, →, ↓, C, →, ↓

**Versão Atari** - ↓, A (26 vezes), ↓

**Direto para a tumba - Na tela de apresentação, faça a seqüência B, A, ↓, C, →, A, B**. Você será mandado para a fase da tumba, onde só a boa memória poderá livrá-lo de um final terrível.

# BACK TO THE FUTURE 2

SNES

**Todas as passwords** - A leitora Wanessa Garcia, de Santos (SP) detonou o jogo e manda todas as passwords "pra quebrar o tabu de que apenas os garotos debulham". Palavras dela. Falou e disse, girl.

0-1 - BACK
1-1 - OPEN
1-2 - BOSS
2-1 - HEAD
2-2 - FROG
3-1 - IRON
3-2 - BUST
3-3 - WOLF
3-4 - BLUE
3-5 - LION
4-1 - JACK
4-2 - QUEEN
4-3 - KING
4-4 - BEAR
5-1 - PINK
5-2 - EYES
5-3 - ROCK
5-4 - ZERO
6-1- WINK
6-2 - BIFF

# THE NEED FOR SPEED
**Electronic Arts**

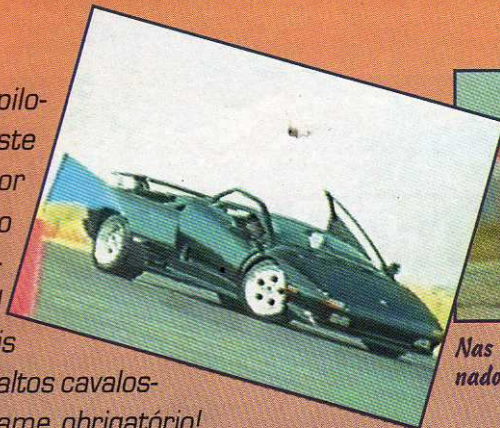
Corrida - 1 jogador

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●●● |

Um jogaço. Conseguiu diminuir o brilho do Virtua Racing entre os consoles domésticos e aumentar o valor do 3DO

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Acelera |
| B | Freia |
| C | Muda a visão do jogo |
| L | Reduz a marcha |
| R | Aumenta a marcha |

*Se você vive sonhando em pilotar uma supermáquina, este CD caiu do céu. É o melhor simulador de carros esporte lançado para videogames domésticos. São máquinas animalescas, com visual caprichado: todos os carros têm painéis diferentes e animações próprias, com altos cavalos-de-pau e freiadas arrasadoras. Um game obrigatório!*

*Nas animações os carros são detonados ao extremo. Tesão!*

# THE NEED FOR SPEED

## CENÁRIOS IMPRESSIONANTES

Você pode correr sozinho contra o relógio ou contra o seu rival. As corridas rolam na cidade (City), costa litorânea (Coast) e nas montanhas alpinas (Alpine). Cada lugar tem 3 pistas diferentes, com cenários incrivelmente realistas. O realismo também rola no volante: você tem que reduzir para entrar nas curvas e fazer tangência. Caso contrário, vai se espatifar na certa. As batidas são um show à parte, sempre espetaculares. A mancada é que o carro nunca amassa, mas se a pancada for muito violenta, você tem que trocar. O número de carros é limitado, mas quem consegue manter um ritmo forte sem bater, ganha carro extra.

*Nas pistas do Alpine, você dá altos pulos. Sinta a decolada!*

*De dentro do carro a emoção de pilotar é absurdamente real. Você sente o carro em suas mãos*

*Se liga nesta. Capotada de frente dentro do túnel. Radical!*

*Se a polícia te pegar, pinta multa. Mas na próxima é cadeia*

★ Você tem três ângulos de visão: de dentro do carro, por atrás e vista aérea

★ Depois da corrida você pode ver um replay de 6 câmeras diferentes

## SONHOS SOBRE RODAS

Sua garagem é de arrepiar: Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Porsche 911, Dodge Viper RT/10, Corvette ZR1, Acura NSX, Mazda RX7 e o Toyota Supra Turbo. Todos com suas características originais. As melhores máquinas são a Ferrari e a Lamborghini, mas exigem muito "braço". Os carangos trazem opcionais: freios ABS, o controle de tração e câmbio automático ou manual.

*Ao escolher um carro, aparecem todas as reais características técnicas dos carangos. Que beleza!*

*Para mudar o carro do seu rival, ponha o cursor sobre o rosto dele e aperte L ou R*

## SOUL STAR
## Core

Espacial - 1 ou 2 jogadores

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●● |

A transformação da nave é uma boa para quebrar o esquema e, apesar do excesso nos gráficos, o game vale a pena

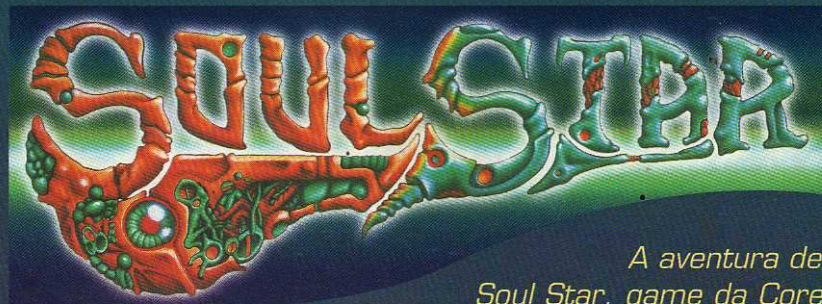
## COMANDOS

JOGUE SOUL STAR COM O JOYSTICK DE 6 BOTÕES, OK?

| | |
|---|---|
| A | Atirar |
| B | Seleciona arma |
| C | Tiro especial |
| Y | Torpedo |
| Z | R.A.M. |

★Na quarta missão sua nave vira robô e arrasa em um cenário subterrâneo

★Ao mudar de fase, necas de energia recarregada

★ Jogando a dois, um comanda a nave e o outro pilota uma auxiliar

*A aventura de Soul Star, game da Core para o Sega CD, vai transportar você para uma galáxia qualquer perdida no universo. Conduzindo uma nave que se transforma em carro e robô, você vai percorrer o espaço obtendo itens com letras que lhe dão vários tipos de tiros. A missão é narrada, mas se o seu inglês estiver empoeirado, preste atenção no monitor para entender os objetivos. Músicas que lembram os filmes clássicos de ficção científica e jogabilidade em cima. O excesso de cores atrapalha, mas não chegou a comprometer os gráficos. Um game espacial que vai agradar a moçada que tem boa mira, com certeza.*

### RUMO AO DESCONHECIDO

Cada fase tem três objetivos a atingir. Seu sucesso vai depender da agilidade em desviar sua nave dos ataques inimigos. No percurso, aparecem caixas com letras e cada uma dá um tipo de tiro ou energia. No alto da tela, a barra vermelha à esquerda indica a energia reserva e a da direita, energia em consumo. Em Vortex o jogador pode escolher os formatos do veículo, mas em Soul Star, sua nave se transforma sozinha, conforme a fase em que esta.

## MISSÃO 1

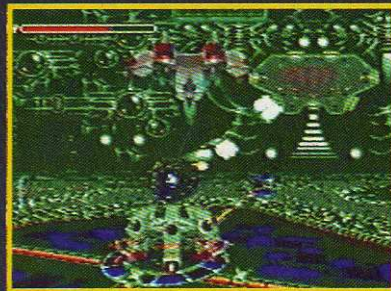
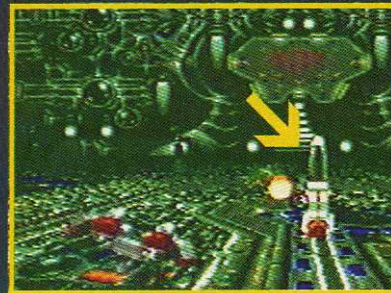
Tentando chegar ao centro do planeta, sua nave vai ser atacada por inimigos desconhecidos. À medida que você se aproxima do planeta, as naves atacam verticalmente e não dá para destruí-las, então desvie.

*A letra C dá um tiro circular*

*Já o B muda seu tiro para mísseis*

*Este é o cenário da terceira etapa. Seu objetivo é chegar ao centro desta estrutura*

## MISSÃO 2

Destruir o computador principal e mais três reatores no interior da grande nave, é seu objetivo. Observe o marcador de tiros no alto da tela e o quadro no centro. As setas indicam seu alvo.

*No centro do computador suba e desça, usando C + ↑ ou C + ↓. Não é fácil*

*Há três desses controles pra você zerar*

*Use o RAM – estas duas navezinhas que dão proteção – apertando o botão Z*

## MISSÃO 3

Enfrentar meteoros e penetrar no túnel quase infinito. O zoom é legal e coordenação é o que conta. Quando encarar o chefe-nave de braços giratórios, não bobeie: descarregue seu arsenal.

*Mais alguns tiros: o L dá um laser amarelo e o R energia*

*Com o X você ganha o tiro bola, que vai aumentando gradualmente*

*Os obstáculos deste túnel aparecem à medida que você avança*

# MORTAL KOMBAT II

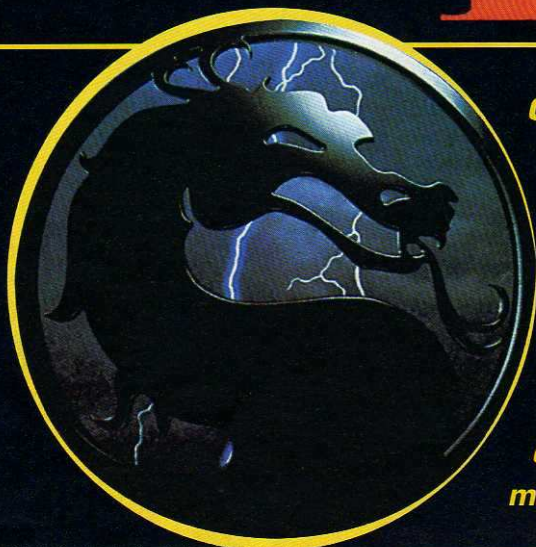
**MORTAL KOMBAT 2**
**Acclaim**

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●●
SOM ●●●●●
DESAFIO ●●●●●
DIVERSÃO ●●●●●
JOGABILIDADE ●●●●●
ORIGINALIDADE ●●●●●

Esta é a única versão absolutamente fiel ao arcade

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Soco baixo |
| B | Defesa |
| C | Chute baixo |
| X | Defesa |
| Y | Soco alto |
| Z | Chute alto |

***O mais sinistro e sanguinolento game de luta faz uma estréia arrasadora no 32X. Houve pequenas mudanças nos sons e nos gráficos e o cart ficou parecidíssimo com o Arcade. Agora a apresentação é ilustrada com imagens, como no original. As mudanças não mexeram no clima do jogo, que continua tão sangrento quanto o lobo mau da história do Chapeuzinho Vermelho. Sempre um clássico!***

*Quando os seus amigos virem estas telas de apresentação, vão pensar que estão num fliperama. Só não vale cobrar fichas!*

*Depois que um personagem vence todos os combates, pinta a tela com vencedor e sua histór*

## Mudanças Cosméticas

De uma maneira geral, as mudanças desta versão se restringem a detalhes. A tela de personagens ficou igualzinha à do Arcade e agora rola uma voz que fala o nome do personagem escolhido. Os efeitos sonoros também ficaram mais definidos, com gritos, sons de queda e tudo mais a que você tem direito. Os cenários são os mesmos, mas com uma definição melhor, mais próxima à do original. Uma coisa legal é que o intervalo entre as lutas diminuiu sensivelmente. Alguns personagens estão um pouco diferentes, como Kintaro, que está mais rápido, e Baraka, que terminava as lutas com os braços abaixados e agora cruza os dois.

*A tela de personagens ficou ótima e com novidade: uma voz soturna anuncia o lutador escolhido. Dá calafrios...*

*O cenário de Jade, Smoke e Moob Saibot também mudou. Agora eles estão no Goro's Lair*

*A animação da derrubada da ponte ficou bem melhor. Dá para perceber que usaram mais quadros*

SUPER PROSYSTEM 16
Competition
JOYSTICKS SUPER PRO 16
EJECT FUNCTION
DIGITAL STEREO SOUND
HIGH RESOLUTION
16 BITS
Chips do Brasil
SUPER PROSYSTEM 16
Competition
EM BREVE NAS LOJAS
Chips do Brasil

## X-MEN CLONE WARS
**Sega**

Ação - 1 ou 2 jogadores

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

Este é o primeiro game em que se pode jogar com Magneto. E só isso já vale o cartucho

## COMANDOS

**PARA TODOS**

| | |
|---|---|
| A | Ataque especial |
| B | Ataque normal |
| C | Pulo |
| C duas vezes bem rápido | Pulos especiais |
| C + B | Voadoras |

**GOLPES ESPECIAIS**

**Gambit, Cyclops e Noturno**

Segure A para carregar a energia do golpe e depois solte

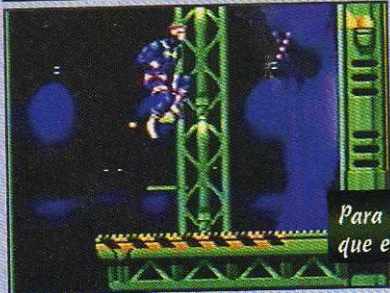
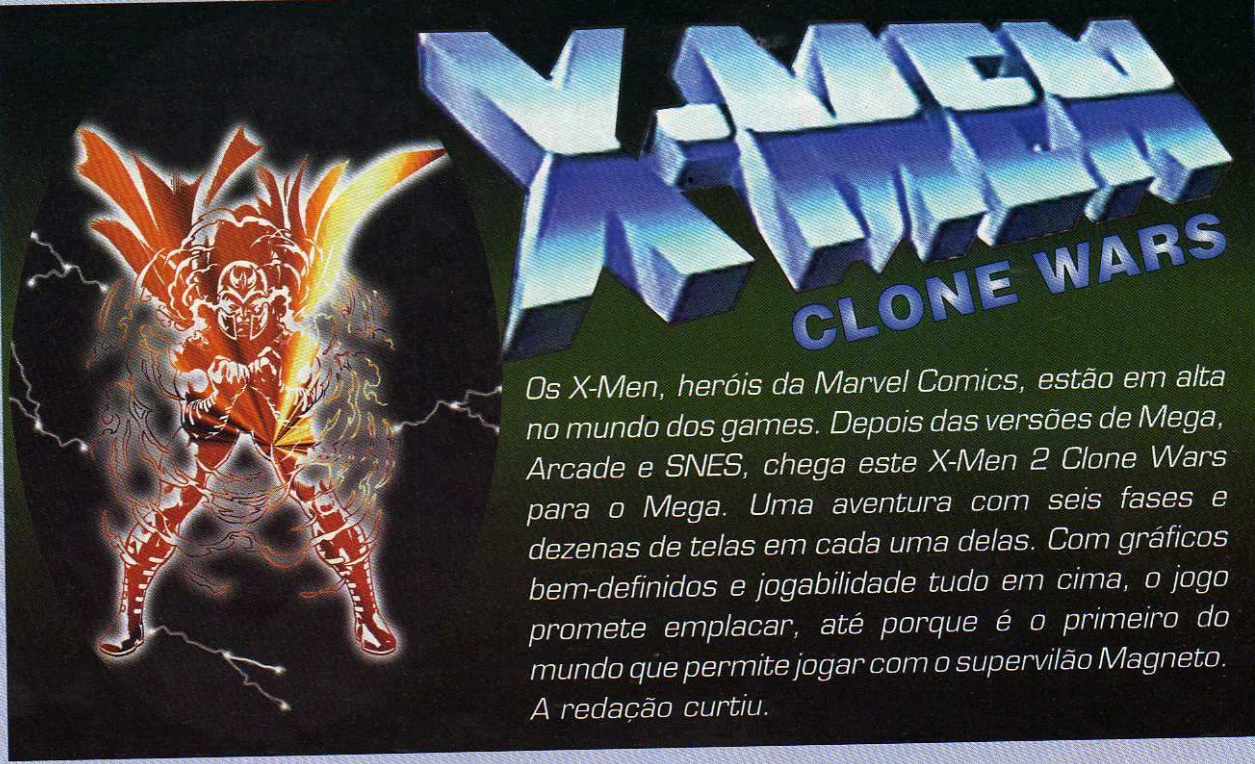
**Fera, Noturno, Psylocke e Wolverine**

| | |
|---|---|
| C + B + Direcional | Escalar |

**Magneto**

| | |
|---|---|
| C + A e A novamente | Flutuar |

**Noturno, Psylocke e Wolverine**

| | |
|---|---|
| Direcional + C | Rasteiras |

*Os X-Men, heróis da Marvel Comics, estão em alta no mundo dos games. Depois das versões de Mega, Arcade e SNES, chega este X-Men 2 Clone Wars para o Mega. Uma aventura com seis fases e dezenas de telas em cada uma delas. Com gráficos bem-definidos e jogabilidade tudo em cima, o jogo promete emplacar, até porque é o primeiro do mundo que permite jogar com o supervilão Magneto. A redação curtiu.*

# A AMEAÇA DOS CLONES

**A emoção fica por conta da trama bem bolada. Phalanx, um alien espacial, invadiu a terra e espalhou um vírus tecnológico que domina as mentes. Mas os X-Men são um obstáculo para o vilão. Para combatê-los, Phalanx criou um sistema de clonagem. Você deve destruir esse sistema impedindo que os X-Men sejam clonados e derrotados pelos seus sósias. Até mesmo Magneto pode ser clonado e é por isso que você pode jogar também com ele.**

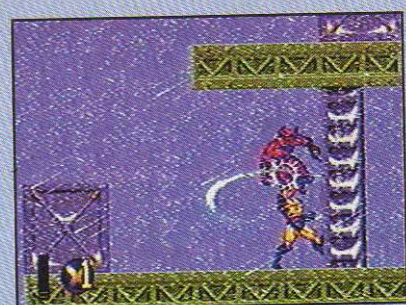
## OS MUTANTES

Um ou dois camaradas podem entrar nessa. Jogando a dois, não dá pra escolher o mesmo personagem e quando um morre, o outro pode continuar a missão. Os personagens são escolhidos no monitor de Cérebro, o computador do professor Xavier.

*Escolha entre Fera, Cyclops, Gambit, Noturno, Psylocke e Wolverine*

## SIBÉRIA

O game começa na Sibéria. A jogada é desativar, dentro e fora da fábrica do Sentinela, barris com elementos radioativos encarando ninjas vermelhos.

*No meio da nevasca, estoure os barris*

*Ninjas não são páreo para Wolverine e suas garras de adamantium*

## SENTINELA

Comece com Cyclops. Os robôs que você vai encarar na fábrica estão preparados para se tornarem supermutantes: destrua-os.

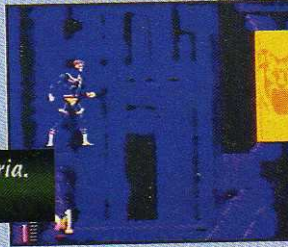
*Acabe com as máquinas flutuantes*

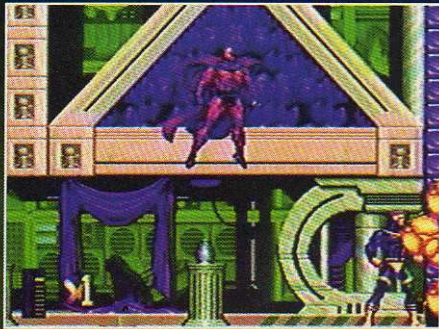
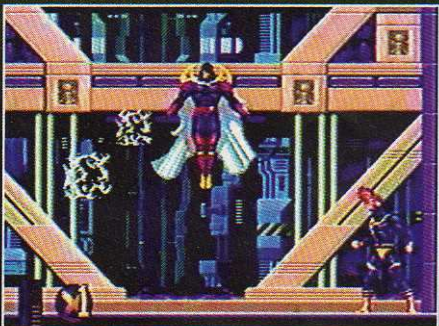
*Não deixe sobrar nenhum parafuso dos controles. Rajada neles*

*Ao avistar este mecanismo, ataque a base giratória. O rosto dentro do tubo dispara raios. Defenda-se*

## DNA E ENERGIA

Observe a barra de energia no canto inferior esquerdo da tela. Quando totalmente preenchida, o ataque do herói é poderoso.

*Para repor energia colete os DNAs que estão espalhados pela fase*

## AVALON

A base de Magneto também foi invadida por Phalanx. Nesta fase, uma surpresa, você luta contra Exodus e Magneto. Este, depois, vai passar para seu lado.

*Magneto estoura tudo. Faça-o estourar a parede da direita para poder passar. Sendo vencido, ele torna-se aliado*

*Cyclops é o mais indicado para lutar com Exodus. Fique no canto e atire na diagonal*

## FORTALEZA DE APOCALYPSE

A fortaleza de Apocalypse e o sistema de controle também caíram nas mãos do vilã

*Wolverine vai desafiar o minotauro. Ataque, desça, espere ele correr e ataque novamente*

*Para passar por estes cilindros com espet mude o sentido do controle*

*Agora é Magneto quem luta contra Apocalypse. Atire primeiro na bomba vermelha*

*O controle começa a explodir e o chefe aparec Ataque-o e atire na bomba vermelha outra ve*

## SAVAGE LAND

O mutante agora terá que atravessar uma floresta perigosa com pântanos venenosos e plantas esquisitas que atiram bombas.

*Fuja das plantas explosivas*

*O pântano verde tira muita energia. Seja rápido se precisar passar por ele*

*Fuce em todas as folhagens, pois há muita energia escondida*

*Noturno deve subir escalando para que o líquido verde não o alcance. Cuidado com as plataformas que cedem*

## NAVE-MÃE DE PHALANX

Na última etapa, sua missão é destruir a máquina de fazer clone Qualquer um que se aproximar do sensor, será clonado!

*Magneto deve destruir o robô dourado*

*Para pegar carona nas plataformas, o mutante deve deixar os reatores no verde*

*Não deixe nenhum gafanh na ativa. Nem este morceg*

*Eis Phalanx: Pule os raios que ele dispara e ataque na boca*

# ROAD RASH 3

15TH PLACE

*Agora as pistas têm rampas !*

**ROAD RASH 3**
**Electronic Arts**

Corrida - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

Os gráficos têm cores mortas e apagadas e o som das motos parece de enceradeira. É a pior das três versões

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Freia |
| B | Acelera/Usa a nitro (aperte 2 vezes e segure. Só funciona nas motos que têm nitro) |
| C | Acerta o adversário/ toma a arma (aperte quando for atacado) |
| ↙ ou ↘ + C | Chuta o adversário |

***A série mais famosa de corridas de motos apresenta seu mais novo fruto. Mas na opinião dos nossos pilotos, é o pior dos três já lançados. O lance continua cheio de sacanagens, mas os gráficos ficaram piores que os anteriores. Em compensação, as pistas estão mais difíceis, com muitos obstáculos nas laterais. Os carros estão mais definidos e agora, além de comprar motos, você pode equipá-las para conseguir um rendimento melhor. Engate a primeira e avalie você mesmo.***

*O spray cega e paralisa o piloto por alguns segundos. Radical!*

## Venenos novos

A melhor novidade desta versão é a opçã Upgrades, que você acessa na tela Bike Sho para melhorar sua máquina. As opções sã Performance (melhora a velocidade final Protection (a aerodinâmica), Tires (aderência do pneus) e Suspension (estabilidade nas curvas). Ma essas opções só podem ser compradas uma vez po nível e, quanto mais voc avança, mais caras elas cam. Outras novidades sã armas como graxa, chicot e cassetete elétrico. Agor as pistas têm rampas qu ajudam a dar os saltos qu deram fama ao cart.

## Correndo atrás da grana

O esquema das corridas continua o mesmo, isto é, cada nível traz 5 pistas diferentes. Para mudar de nível, você precisa se classificar entre os 3 primeiros em todas as pistas. Como os níveis vão ficando mais difíceis e você precisa de grana para comprar motos melhores, uma boa estratégia é acumular dinheiro correndo várias vezes na mesma pista. As motos se dividem em 3 tipos: das Rat Bikes (as mais simples), a Sport Bikes e as Super Bikes (as mais potentes, usa nitro). Cada categoria oferece 5 motos para escolher. Se polícia pegá-lo ou a sua moto estourar depois de muita porradas, você precisará desembolsar uma grana. Portan anote sempre as passwords para prevenir o Game Over.

*A Diablo 1000 N é a melhor moto do game. Quer pilotá-la? Então anote: E000 3TKR. Esta password leva você para o terceiro nível com a fera. Aproveite!*

*Compre tudo nos Upgrades pois as corridas estão mais difíceis e toda ajuda é bem-vinda*

*Se quiser um desafiante mais próximo, chame um amigo e esmerilhe no guidom*

## ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS
**Sega Sports**

Esporte - 1 a 4 jogadores

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●

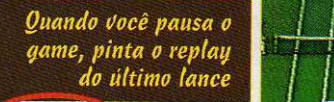
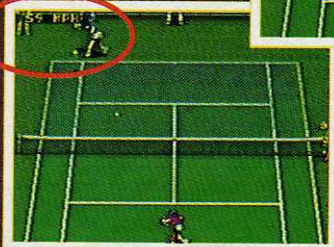
Idéia muito boa a de juntar jogadores de épocas e estilos diferentes. Mas o cart perde para outros de tênis

*Que tal jogar com grandes nomes do tênis atual, como Pete Sampras e Michael Chang, além de lendários tenistas como o romeno Ilie Nastase, o americano Arthur Ashe e o australiano Rod Laver? Esse é o maior mérito deste cart da Sega que possibilita também criar o seu próprio tenista, com todas as características que desejar. O game é inteiramente regular. Mas você, que gosta de tênis, confere e dá o seu veredicto.*

*Faça o seu jogador. Você determina a nacionalidade, idade, cor da roupa e até o comprimento dos cabelos*

## Torneios Diversos

Você escolhe se disputa uma partida simples (Exhibiti... Match), torneio (Exhibition Tournament), torneio co... jogadores veteranos (ATP Senior Tour Event) ou e... Begin ATP Tour, modalidade onde você cria o seu próp... jogador. Em Exhibition Match, joga-se sozinho ou e... dupla e de várias maneiras diferentes, inclusive com... jogadores. Nas opções, dá para ajustar a velocidade ... bola e ativar o replay automático. Por fim, há a Ball Boun... Pointer, que mostra onde a bola vai quicar na quadra.

*O ponto branco indi... o local exato onde a... bola vai quicar. Isso... é que é mamata!*

*Quando você pausa o game, pinta o replay do último lance*

*Na hora do saque, o... indicador do alto d... tela à esquerda mostra a velocidade da bola. Legal!*

# NHL ALL-STAR HOCKEY 95

*Os fãs de esportes ianques encontram mais uma opção no já variad... mercado de games de Hockey. O cart é repleto de opções e modos d... jogo. Os gráficos ficaram meio embaçados e os sons são regulares. Leg... são as brigas na quadra, comuns neste esporte. Agora prepare-se par... deslizar e fazer altos golaços. Experimente!*

## NHL ALL-STAR HOCKEY 95
**Sega Sports**

Esporte - 1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●

A grande quantidade de opções pode assustar no começo. Mas, com o tempo, dá para se acostumar.

*Você pode fazer substituições quando quiser. Ponha a moçada para suar!*

## Lutas no Gelo

O cart dá opções de partidas simples (Exhibition), tor... completo (Full Season), eliminatórias simples (New Play... e o New Playoffs/7 Game, onde você disputa um torneio... melhor de 7 partidas. São 29 times à disposição e... períodos duram de 5 a 20 minutos. Já que o Hock... conhecido como um jogo violento e viril, não poderiam fa... as famosas porradas. Para isto, basta ligar a opção Fight...

*Depois de um gol, o goleiro fica desesperado. Vai buscar, frangueiro!*

*Se você optar por penalidades na partida, os jogadores violentos saem por 5 minutos*

*Na hora da briga, esqueça a técnic... desça o braço*

*Pra agradar todo mundo, a Sunsoft lança o cart Zero The Kamikaze Squirrel para Mega Drive. A versão de SNES já está rolando e você conferiu na edição 75. Esmirilhando no Direcional, o esquema de jogo é o de fuçar telas e acumular itens. O visual é legal com cenários coloridos e criaturas esquisitas. O jogo não vai deixar você vibrando, tampouco querendo quebrar o cartucho.*

**ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL**
**Sunsoft**
Ação - 1 jogador

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●●● |
| DESAFIO | ●●● |
| DIVERSÃO | ●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●● |

O cart ficou devendo em desafio e cansa um pouco nas subfases. Mas vale um biscoito!

# DIRETO DO CIRCO

Quem jogou Aero The Acrobat conhece este esquilo. Lá, ele era malandrinho; aqui, ele ficou bonzinho (coisas de videogame). Zero sai do circo de Edgar Ektor e vai para a floresta salvar seu lar das garras do temível Jacques LeSheets. Durante sete fases enroladas e com muita aventura, o cara derruba árvores só pra conseguir papel e falsificar grana. Tomara que ninguém tenha idéia igual por aqui! Nosso herói deve, com muita astúcia, escalar montanhas e enfrentar inúmeros perigos para acabar com a festa de LeSheets. Avante, galera!

## ESQUILO NA PRAIA

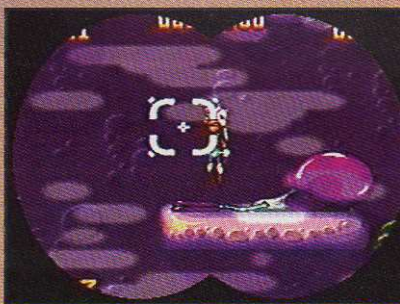
Para dar um rolê numa boa pelas nuvens peque carona neste balão

Portas infláveis conduzem às fases de bônus, mas você não precisa entrar nelas se não quiser

Cuidado ao avistar a câmera: é sinal de inimigo por perto. Derrube-a e siga em frente

## PEDREIRA PURA

★ O quente das fases são as Dive Test, uma espécie de labirinto. O segredo é descer de bico, planar para o lado desejado e subir no gás

Use a planta bojuda para subir. Ela te dá um belo impulso

Alguém de binóculos tenta acertar o esquilo. Fique esperto

O segredo para detonar esta máquina que escala paredes é acertar na cúpula

## SUBTERRÂNEOS

Muita lava neste cenário. Se você cair, bau, bau

Para atravessar este trecho, siga pulando nas bolas de ferro

O morcegão vai atacá-lo no meio destas labaredas. Capriche nos shurikens

Você tem que pular dentro dos carrinhos. Caso erre o pulo, só seus ossos vão contar a história

# DESERT DEMOLITION STARRING ROAD RUNNER E WILE E.COYOTE

**DESERT DEMOLITION**
**Blue Sky**

Aventura - 1 jogador
Lançamento Tec Toy

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

Nem sempre o game precisa ter desafio bala pra ser bom. É o caso deste, que vai agradar quem curte desenhos e bom humor

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Ação |
| B | Corridinha |
| C | Pulo |

★ **Como o lance é acumular itens, o legal é fuçar bem. Para subir e descer à vontade, os cenários têm elementos espertos como camas elásticas, molas injetoras, canhões, catapultas e outros babados**

★ **No final rola uma animação com a galera da Looney Tunes e o tradicional "Thats All Folks"**

## ITENS

**Raio** - Rapidez temporária
**Caixas Acme** - Inventos
**Pote** - Energia para o Coyote
**Alpiste** - Energia para o Papaléguas
**Relógio** - Tempo extra
**Carinhas** - Vida extra
**Selos Acme** - Pontos

Saindo do forno, o cart do Papaléguas vai levantar poeira no Mega Drive. Com toda a espirituosidade do desenho animado, Coyote e Beep-Beep percorrem cenários desérticos em seis fases bem coxinhas, mas nem por isso a diversão fica comprometida. Os gráficos são demais: conseguiram atenuar as cores e o resultado parece desenho animado de verdade. A música segue o pique do personagem e conforme você usa o Direcional rola uma animada dança. O game não é de cair o queixo mas quem jogar não vai se arrepender.

### FÁCIL, FÁCIL

São seis fases com duas etapas cada. Você pode jogar com qualquer um dos dois personagens. Seu objetivo é pegar itens e encontrar a saída no tempo indicado na parte inferior da tela. Se você joga com o Coyote, ganha tempo se pegar o Beep-Beep. Jogando com o pássaro, você perde energia se o lobo te pegar. As famosas engenhocas da Acme não ficaram de fora: há caixas espalhadas que encondem os inventos. Jogando com Beep-Beep, fuja delas. Se você for o lobo, pule dentro das caixas para usar os inventos. Mas fique antenado... algumas escondem bombas e lá vai o lobo bobo pelos ares.

**CAVERNAS**

*Uma britadeira para abrir e continuar fuçando*

**DESERTO**

*Armadilhas no chão. Pule antes que a placa se levante e você estoure a cara*

**MÉXICO**

*Dê uma de equilibrista usando bem o Direcional*

**PEDREIRA**

*Fantasia de morcego para perseguir o Papaléguas. Faça esta fase por cima*

**TREM**

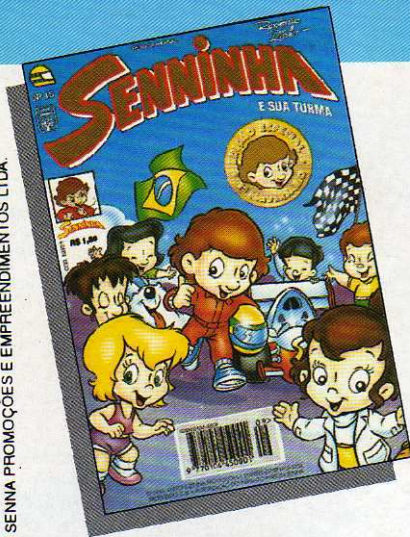
*Estoure a pedra com a dinamite e entre nos tubos para pegar uma vidinha*

**ACME**

*Fase final na fábrica da Acme. Jogando com o Coyote, derrube os barris no caminhão, vá pra cima, peque itens depois de estourar os balões e retorne*

# PARABÉNS

# SENNINHA®
E SUA TURMA

## 1 ANO DE SUCESSO EM QUADRINHOS

No mês de aniversário, a revista do Senninha chega arrepiando. E pra comemorar, vem cheia de surpresas pra você curtir! A capa é de luxo, com detalhes dourados e uma ilustração super.

Pra completar a festa, está nas bancas também um kit especial que é o máximo! Com a edição de aniversário, uma revista-pôster, e ainda, GRÁTIS pra você, um montão de adesivos!



Abril Jovem

*Acelera!*
*Vá correndo buscar.*

**TIRAGEM LIMITADA!**

# KILLER INSTINCT

**Nintendo/ Midway / Rare**

Luta - 1 ou 2 jogadores

Maravilhoso! Dizem até que está colocando Streets e Mortais no chinelo. Pena que por enquanto haja poucas máquinas no país

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| FP | Soco Forte |
| QP | Soco Fraco |
| MP | Soco Médio |
| FK | Chute Forte |
| QK | Chute Fraco |
| MK | Chute Médio |

## MOVIDO A COMBOS

Os combos são a chave do game. Embora longas, todas as seqüências de combos de cada lutador são parecidas. E mais: há ainda os Ultra Combos. Para fazê-los é preciso que a energia de seu inimigo esteja piscando no vermelho. Aí, inicie a seqüência normal dos combos e, no meio dela, mude para a do Ultra. É fácil!

★Demorando mais do que 5s para dar o Finish Move, seu inimigo recupera energia e vem pra cima. Cuidado!

*Depois de ficar fora dos fliperamas por muitos anos, a Nintendo faz uma volta triunfal com Killer Instinct. O jogo traz a assinatura conjunta da Nintendo, Midway (de Mortal Kombat) e Rare (de Donkey) e é o primeiro com o hardware do Ultra 64. A fórmula é arrasadora: gráficos e som caprichadíssmos, num game técnico, t[...] SF2; ou seja, aprenda os golpes e defe[...] ou desista. O visual é impressionante! Qu[...] do um personagem esmurra ou se espa[...] na tela, a imagem não perde definiç[...] Poucas máquinas foram instaladas p[...] Brasil afora. Mas não deixe de conferir*

*A seqüência de animações apavora! Saque este Finish onde o Glacius despenca da cobertura de um arranha-céu, direto para o capô de um carro. Power!*

## ANTES DE LUTAR

### CORES DIFERENTES

Escolha a cor de seu lutador predileto movendo o direcional para cima ou para baixo na tela de seleção.

### RANDOM SELECT

No modo de 2 jogadores, segure ↑ e aperte Start para a máquina escolher sozinha o seu lutador.

### AS COBERTURAS

Faça a Random Select e depois escolha sua cobertura (telhados).
Chicago City Rooftop - ↑ MK
Desert Rooftop - ↑ FK
Castle Rooftop - ↑ FK

### COMBO BRAKER

Na tela dos lutadores escolhi[...] os 2 jogadores devem segurar [...] apertar Start. Assim, fica mais [...] escapar dos combos adversári[...]

**★ Em KI não há separação de rounds. Vence o lutador que conseguir zerar duas barras de energia do adversário primeiro. E com uma barra só!**

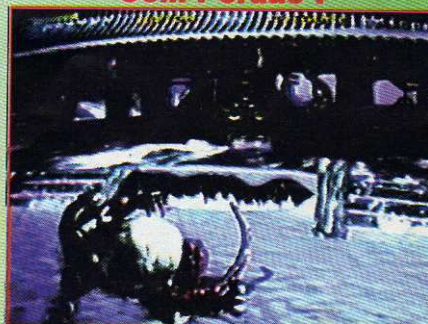
### CENÁRIOS E MÚSICAS

No modo 2 P, faça a Random Select e depois use as séries abaixo para escolhe[...]

| | | |
|---|---|---|
| Canyon - ↓ QP | Chicago Alley - ↓ FK | Temple - ↑ QP |
| Altar - ↓ MP | Castle Room - ↓ MK | Cave - ↑ MP |
| Lava Bridge - ↓ FP | Warehouse - ↓ FK | Shrine - ↑ FP |

★ VOCÊ PODE JOGAR ESTE GAME NA REDE PLAYLAND

| | GOLPES ESPECIAIS | FINISHING MOVES | KILLER COMBOS |
|---|---|---|---|
| **T. J. COMBO** | **Combo Breaker**<br>← 2s. → MK<br>**Ultra Combo**<br>← 2s. → FP<br>**Altura:** 1,85m<br>**Peso:** 100 Kg.<br>**Idade:** 25 anos | **Sem Perdão I**<br><br>*Perto do inimigo ← ↙ ↓ ↘ → + FK*<br>**Sem Perdão II**<br>À média distância ← ← → → MP<br>**Humiliation**<br>↓ ↓ ↓ QP | **Combo Nº 1**<br>← 2s. → MP ← FK ← 2s. → MP<br>**Combo Nº 2**<br>← 2s. → QP → QK → 2s ← QP ← QK ← 2s. → MP |
| **JAGO** | **Combo Breaker**<br>→ ↓ ↘ MP<br>**Ultra Combo**<br>↓ ↙ ← QK<br>**Altura**: 1,68m<br>**Peso:** 86 Kg.<br>**Idade:** 21 | **Sem Perdão II**<br>Longe do inimigo ← ← → → MP<br>**Humiliation**<br>→ ↘ ↓ ↙ ← MK<br>**Sem Perdão I**<br><br>*Perto do inimigo ← → → QK* | **Combo Nº 1**<br>↘ ↓ ↙ FK MK ↘ ↓ ↙ FP MK → ↓ ↘ FP<br>**Combo Nº 2**<br>Pule com FK MP ↘ ↓ ↙ FP MK ↘ ↓ ↙ MK |
| **GLACIUS** | **Combo Breaker**<br>← 2s. → QP<br>**Ultra Combo**<br>← 2s. → FP<br>**Altura:** 1,90m<br>**Peso:** 136 Kg<br>**Idade:** ?? | **Sem Perdão I**<br><br>*À média distância ← ← ← FK*<br>**Sem Perdão II**-À média distância → ↘ ↓ ↙ ← MK<br>**Sem Perdão III**<br>À média distância ← ↙ ↓ ↘ → MP<br>**Humiliation**<br>← ↙ ↓ ↘ → MK | **Combo Nº 1**<br>← 2s. → MP → MP ← MP MP → ↘ ↓ ↙ ← QP<br>**Combo Nº 2**<br>← 2s. → MP → MP ← ↙ ↓ ↘ → FK |
| **SPINAL** | **Combo Breaker**<br>→ → MP<br>**Ultra Combo**<br>← ↙ ↓ ↘ → FP<br>**Altura:** 1,65m<br>**Peso:** 50 Kg<br>**Idade:** 2650 | **Sem Perdão II**<br>À média distância ← ← → QK<br>**Humiliation**<br>← ↙ ↓ ↘ → FK<br>**Sem Perdão I**<br><br>*À média distância ← ← ← MK* | **Combo Nº 1**<br>→ → FP → MP ↓ ↓ ↓ P ou K<br>**Combo Nº 2**<br>← 2s. → MP → → FP → MP → 2s. ← MP → → QP |
| **ORCHID** | **Ultra Combo**<br>← 2s. → MP<br>**Combo Breaker**<br>← 2s. → FK<br>**Altura:** 1,67m<br>**Peso:** 56,7 Kg<br>**Idade:** 23 | **Sem Perdão I**<br><br>*Perto do inimigo ↓ → ← QK depois FK*<br>**Sem Perdão II**<br>À média distância ← ← → → QP<br>**Humiliation**<br>→ ↘ ↓ ↙ ← FP | **Combo Nº 1**<br>← 2s. → FK ← QP ← 2s. → FK ← QP ← 2s. → FK ← QP ← 2s. → FK ← QP ↘ ↓ ↙ FP<br>**Combo Nº 2**<br>← 2s. → MP ← QK ↘ ↓ ↙ FP |

| | GOLPES ESPECIAIS | FINISHING MOVES | KILLER COMBOS |
|---|---|---|---|
| **CHIEF THUNDER** | **Ultra Combo**<br>← 2s. → QP<br>**Combo Breaker**<br>→ ↘ ↓ ↙ ← QP<br>**Altura:** 1,88m<br>**Peso:** 127 Kg<br>**Idade:** 42 | **Sem Perdão I**<br><br>*À longa distância ← ↙ ↓ ↘ → FP*<br>**Sem Perdão II**<br>Perto do inimigo<br>→ ↘ ↓ ↙ ← FK<br>**Humiliation**<br>→ ↘ ↓ ↙ ←<br>FP | **Combo Nº 1**<br>← 2s. → FP → FK → ↘ ↓ ↙<br>**Combo Nº 2**<br>← 2s. → FP ← FK ← 2s. → |
| **FULGORE** | **Últra Combo**<br>→ ↓ ↘ QP<br>**Combo Breaker**<br>→ ↓ ↘ MP<br>**Altura:** 1,96m<br>**Peso:** 254 Kg<br>**Idade:** 1 | **Sem Perdão II**<br>↓ ↙ ← FP<br>**Humiliation**<br>← ↙ ↓ ↘ →<br>MK<br>**Sem Perdão I**<br>*À longa distância ← ↙ ↓ ↘ → FK* | **Combo Nº 1**<br>← 2s. → FK → FK ↘ ↓ ↙<br>→ QP → ↓ ↘ FP<br>**Combo Nº 2**<br>← 2s. → FK → MK → ↓ ↘ |
| **CINDER** | **Combo Breaker**<br>↓ ↘ → MK<br>**Ultra Combo**<br>→ → FP<br>**Altura:** 1,88m<br>**Peso:** 88,5 Kg<br>**Idade:** 31 | **Sem Perdão I**<br><br><br>*À longa distância ← ← ← MP*<br>**Sem Perdão II**<br>À longa distância<br>← ↙ ↓ ↘ →<br>QK<br>**Humiliation**<br>← ← ← ← FK | **Combo Nº 1**<br>→ → QP ← MP ← ← QP ←<br>→ ↓ ↘ FK<br>**Combo Nº 2**<br>→ → QP ← ← QP ← FP → |
| **SABREWULF** | **Ultra Combo**<br>→ 2s. ← QK<br>**Combo Breaker**<br>← 2s. → MK<br>**Altura:** 1,81m<br>**Peso:** 181,5 Kg<br>**Idade:** 45 | **Sem Perdão II**<br>À longa distância<br>← ← → MP<br>**Humiliation**<br>→ → QP<br>**Sem Perdão I**<br><br>*À média distância ← ← ← MK* | **Combo Nº 1**<br>← 2s. → QP ← FP ← 2s. →<br>← 2s. → FP<br>**Combo Nº 2**<br>← 2s. → MP<br>← MP ← 2s. → MP |
| **RIPTOR** | **Ultra Combo**<br>← 2s. → QK<br>**Combo Breaker**<br>← 2s. → FK<br>**Altura:** 2,13m<br>**Peso:** 317,5 Kg<br>**Idade:** 4 | **Sem Perdão I**<br><br>*À longa distância ← ← ← MK*<br>**Sem Perdão II**<br>À longa distância<br>← ↙ ↓ ↘ →<br>MP<br>**Humiliation**<br>← ← ← ← FK | **Combo Nº 1**<br>← 2s. → QK → QP → 2s. ←<br>← QP ← 2s. → FP<br>**Combo Nº 2**<br>← 2s. → FP ↘ ↓ ↙ FP → F |

## THE FLINTSTONES
## Ocean

Aventura - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●●
DESAFIO ●●●●●
DIVERSÃO ●●●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●●

Muito bom! As "pegadinhas" que surgem no meio das fases são bem boladas. O game diverte tanto quanto uma tarde de desenhos na TV

The Flinstones chegou com cara de sucesso. Talvez até mais do que o filme no qual foi inspirado. Enquanto a história das telas tinha tempo limitado, o game dá horas de diversão garantida. Um ou dois jogadores controlam o Fred Flintstone do filme (não o do desenho), através de cenários bonitos e cheios de truques. Sua habilidade e velocidade de raciocínio serão colocadas à prova: você tem 300 segundos para terminar cada fase. Outro destaque é para a trilha sonora, que é a mesma do seriado original regravada para o filme pelo B'52. O game é cabeludo. E para não acabar com a graça do cart, deixamos o final pra você...

# IABA-DABA-DUUUU NANICO!

### COMANDOS

São configuráveis. Esta é nossa sugestão

| | |
|---|---|
| A | Pula |
| B | Joga bola de boliche (se tiver) |
| X | Bate com a clava |
| Y | Atira pedra (se tiver) |

### ITENS

| | |
|---|---|
| Bola de Boliche e Pedrinha | Armas |
| Diamantes, Moedas e Troféus | Pontos |
| Ampulheta | Aumenta o tempo |
| Carinha do Fred | Vida ou energia (Se sua energia estiver completa, vale 1 vida. Senão estiver, ela enche) |

## DIQUINHA

Essa vale para vários momentos complicados

*Atraia este bicho verde para cima de você. Quando ele vier correndo suba nesta pedra e ele o arremessará muito alto. Confira!*

## QUARRY 1

*Nesta fase há vidas a dar e pau. Acumular é uma boa p as fases futuras*

## QUARRY 2

*Ops! Não dá para passar! Pise neste botão que dá*

## QUARRY 3

*Chefe! Vá arremessando bo de boliche e pule quando abrir a clava*

## Bedrock 1

*Que dureza... Bam Bam e Pedrita brincam de cama elástica. A gatinha é mais veloz que o filho do Barney e, às vezes, pula para trás*

## Jungle

*Aqui, quando o ma[...] vier, suba no cipó. O chifrudo cai e vo[...] segue em frente*

## Jungle 2

*Pianta má: Perto dela, dispare porradas antes que abra a boca. Três bem dadas resolvem*

## Jungle 3

*Outro mamute! Acerte uma pedrada no pica-pau. A ponte cai e o feioso despenca*

# FASES RACHA-CUCA

## Jungle 4

*Uau! Um Tigre Dentes de Sabre!! Observe quais cocos estão balançando e atraia o danado para lá. Mas cuidado para o feitiço não virar contra o feiticeiro*

## Volcanic 2

*Acionando este botão você vira churrasco. Não faça isso...*

## Volcanic 1

*Plataformas móveis: Há uma seqüência correta para pulá-las. Vá na manha...*

*Outro momento de esperar. Agora a lava trará uma pedrona rolante. Role para os lados para escapar das pedras flamejantes que caem*

*Não alcança as plataformas? Suba na pedrona e espere a lava subir. Ela queima a pedrinha que está atrapalhando*

*Aqui pule até a quarta corrente. A lava sobe e espanta o bicho. Aí você pula na terceira corrente e sobe tudo*

★Não perca sua arma: Após acertar o inimigo com uma bola ou pedra, corra para pegá-la de volta

★Fred não é o Super-Homem: Ele só carrega 6 pedras e 6 bolas de boliche

★Fique ligado para acumular vidas. O game tem passwords e dois Continues, mas as fases finais são pedreira. Sem trocadilhos...

★Há três tipos de pedronas: A quebrável com itens dentro, a sólida para tapar buracos e subir em lugares altos e a rolável para andar na fase de lava

★A tela de recordes marca os 50 melhores resultados. Mas, como o cart não tem bateria, não grava os seus

★The Flintstones é poliglota: dá pra jogar em inglês britânico e americano, em espanhol, alemão, italiano e francês

**PASSWORDS**

**BEDROCK 1**
Betty Picks Blue Ribs

**JUNGLE 1**
Bam-Bam Makes Small Rocks

**VOLCANIC 1**
Cliff Hides Hot Juice

**MACHINE 1**
Orangutan Draws Hairy Fruit

*Suba nesta prancha e espere a onda de lava carregá-lo. Surf!*

*Na onda, dedo esperto no pause para desviar das bolas de fogo*

*Sobe-e-desce: Só pule quando a plataforma vizinha estiver abaixo da sua*

*Pedronas animalescas: Cole na encosta para se proteger*

*Atalho: Corte caminh subindo aqui*

*Logo na saída pule, deixe a pedrona cair e volte para pegar uma ampulheta*

*Se ligue nessas quatro pedras: passe a primeira e espere. Depois que as quatro caírem juntas duas vezes, é hora de passar*

*Nos trilhos use L, R e o direcional para se guiar. Os botões amarelos mudam a posição da cantoneira*

*Espere estas chamas acenderem duas vezes. Aí siga para encontrar mais duas vidas*

# ITCHY & SCRATCHY
## Acclaim

Aventura - 1 jogador
8 Mega

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●● |
| SOM | ●●● |
| DESAFIO | ●● |
| DIVERSÃO | ●●● |
| JOGABILIDADE | ●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●● |

O jogo é simples e repetitivo. Os objetivos poderiam ser mais criativos e difíceis.

### COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Usa o queijo |
| B ou R ou L | Pula |
| X | Seleciona o item |
| Y | Ataque |
| ↑ + Y | Ataque mais forte |

A animação do comecinho já mostra que o tempo fecha. Salve-se quem puder!

**Quando Bart Simpsons não está aprontando das suas, ele sempre está grudado na telinha assistindo seu desenho predileto: Itchy & Scratchy. A dupla é uma espécie de Tom & Jerry moderno, só que muito menos careta, mais doida e com o traço do genial Matt Groening, criador dos Simpsons. Infelizmente, a espera pelo lançamento não compensou: o game tem lances engraçados, mas é só. Tudo o mais é regular ou fraco. Ainda assim, o cart vale uma espiada. Pelo menos a risada é certa!**

## Rato que bate no gato

Você controla Itchy, o rato, e é lógico que Scratchy não vai deixá-lo em paz. Durante 7 fases, você deve detonar o gato e se livrar de seus ataques. Para isto, o game oferece uma batelada de itens, todos com bastante humor. Tem serra elétrica, bazuca, metranca e muito mais. Fique esperto: a maioria destes itens podem ser usados por Scratchy! Os pedaços de queijo fazem Itchy andar mais rápido e pular mais alto. Você repõe energia pegando a caixa branca com coração vermelho ou com o item da carinha do Scratchy. Já a cara do rato é uma vida extra.

*No fim da Juracid Bath Scratchy aparece em uma tartaruga. Jogue ossos no bichano e martele a cabeça da cascuda*

## Esquema Simples

**As fases têm uma ambientação variada mas o esquemão é o mesmo: acabe com o gato e, no final da fase, ele reaparece travestido de chefão. Em cada fase, você necessita de uma arma diferente para debulhar o felino. Na primeira, são ossos; na segunda, são cubos de açúcar e assim por diante. Para saber qual é o item necessário, basta olhar no marcador do lado superior direito do número de vidas. A única maneira de descolar esses itens é acertando os gatos movidos à corda que ficam circulando pelos cenários. Porrada neles!!**

*Na The Medieval Dead, o bichano pinta à cavalo. Fique na plataforma jogando açúcar*

*Os itens ficam mudando dentro da caixinha. Espere o que você quer*

*Em Mutilation on the Bounty, suba no peixe e acerte o gato com balas de canhão na hora em que ele aparecer*

*Na Fase 4, o gato surge num submarino-gato. Detone estrelas-do-mar no safado. Muito fácil!*

Jammit estreou para Mega em 94 e agradou bastante. Agora, a GTE Entertainment traz a versão de SNES, bem fiel à anterior. O lance é basquete de rua, uma modalidade muito popular entre os gringos: basta uma cesta, dois caras e meia quadra, num terreno abandonado ou num beco bocaquente. O jogo é simples, descontraído e conta com xingos e insultos para compor o clima. O cart fica devendo uma melhor jogabilidade pra reforçar suas habilidades, mas dá pra encarar numa boa.

**JAMMIT**
**GTE**
**Entertainment**

Esporte - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●

O jogo tem bom desafio mas a resposta aos comandos é ruim

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Giro para defender |
| B ou Y | Arremessa |
| X Apertado | Corre |
| L | Fica de lado |

## PASSWORDS PARA O MODO 1 PLAYER

| | |
|---|---|
| 2 Hot | DKRBNSN |
| Poison | STPKRNR |
| Slams Only | SSNHYDN |

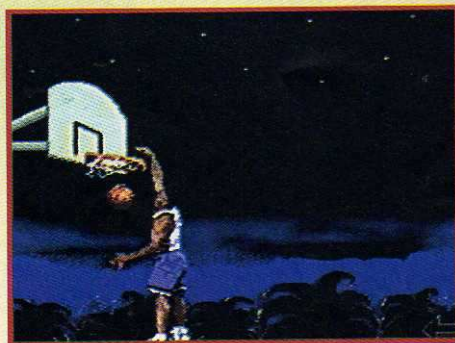
★ **Se quiser ouvir "aqueles elogios" escolha Trash Talk-lots, na tela do Options**

# PERSONAGENS

São três jogadores: Roxy, a gata, que é rápida e tem bom arremesso; Slade, com boa pontaria e Chill, o jogador mais equilibrado. Para a modalidade Cutthroat, a última do modo para um player, aparece Judge, um jogador exclusivo que é The Best!

# MODO 1 PLAYER

Nesta opção você não escolhe os estilos de jogo: conforme vai vencendo, as opções entram na ordem em que aparecem na tela. As partidas vão até 21 pontos, valem grana e você ganha passwords.

*Fazendo falta aparece um menu na tela e é cobrado o lance-livre*

*Apertando Y + B você tem uma linda visão do lance. Dependurar-se vale? vale!*

# ESTILOS DE JOGO

**O estilo Cutthroat é exclusivo do 1 Player**

**1 ON 1**
21 pontos com faltas marcadas

**SWEAT**
21 sem faltas marcadas

**2 HOT**
Arremessos do X com cestas valendo o dobro

**POISON**
21, mas se o jogador chegar só a vinte, volta pra dez

**FRENZY**
Vai a 10 sem marcação de faltas

**SLAM ONLY**
Só valem cestas junto à tabela

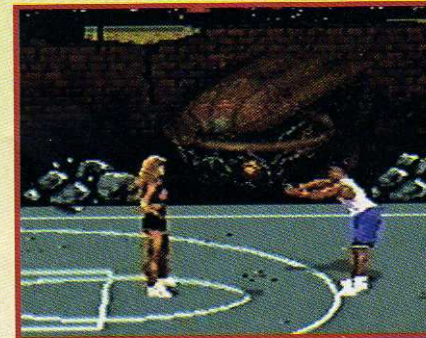
**IN 2 IT**
21 com faltas marcadas e só contam cestas do X. Cestas do X duplo valem o dobro

**CUTTHROAT**
Estilo exclusivo do modo 1 player. A disputa é contra dois caras.

# MODO 2 PLAYER

Jogando a dois você escolhe entre t tipos de quadras e o estilo de jogo. todos os estilos os arremessos são fei do X marcado na quadra.

*As quadras são identificadas por pichações*

*Os X's ficam se movimentando para dificu seu desempenho. Fique esperto*

*Que marcada! O cara bobeou e arremessou diret mãos da gatinha. Ela vai fazer um estrago, car*

## STREET HOCKEY 95
## Entertainment

Esporte - 1 a 4 jogadores

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●● |
| DESAFIO | ●●●●● |
| DIVERSÃO | ●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

O exagero nas opções vai complicar a vida da galera que não conhece o esporte

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Passar/Roubar o disco |
| B | Tacada para gol |
| X | Pular |
| R | Levantar disco (apertando em seguida, rebate no alto) |
| Y | Abaixar-se para defesa |

*O hóquei é um dos esportes mais populares entre os norte-americanos. E como acontece com o basquete e o baseball, a moçada logo arruma um jeito de disputar partidas informais de rua, com regras diferentes das oficiais. Pois a GTE Entertainment traz isso em Street Hockey 95, um game de hóquei de rua. Uma grande diferença deste para os outros carts de hóquei foi o sumiço das tradicionais brigas: em Street Hockey não tem apelação. Os caras jogam limpo e no máximo dão fortes esbarrões um no outro. O game é bom em gráficos e som, tem pique e mais animação que os cartuchos tradicionais da modalidade. Se você é amarrado na série NHL, não pode deixar de alugar e conferir este.*

## OPÇÕES PRA CARAMBA

Fique esperto nas opções. O cart é meio embananado neste aspecto, pois cada opção selecionada na tela do menu principal (Play) traz as seguintes telas: Intensity (Slack Off, Hype Around e Blow Out), Game (que é o estilo de jogo – Fat Point, Rush, Whack, Crammmit e Hot Puck) e, por último, a tela do estilo de jogo selecionado com suas regras (aparece a palavra Rules na lateral)

*Esta é a tela Play. São quatro modos de jogo (Practice, Jump, New Game e New Tournament; o Resume (passwords) e opção para música e falas (talk)*

## PRACTICE

Um modo de treino para você jogar sozinho. Escolhendo Slack Off pinta outra tela pra escolher um jogo solo (Solo Shreal) ou o um-contra-um. A seguir, escolha seu time: 1 ou 2. Depois disso, selecione seu personagem entre as estranhas figuras que rolam na tela

*Esta é Komizar. Além dela, mais oito tipos rolam na tela*

*Use sempre o Direcional para movimentar os itens de todas as telas de opções, inclusive nomes das quadras*

Escolhido o personagem é a vez da quadra: The Pike, Gunk Pumps, Jactar, Seamo's Pool, Braker's e Club Shred. Os patins dos jogadores são os "super-namoda" on-line

# STREET HOCKEY 95

## JUMP START

Neste modo você também seleciona a intensidade, m não escolhe personagem, time ou quadra. As disputas s por minutos (5, 10 ou 15) ou por máximo de pontos (7, ou 15). Este modo é para um jogador.

## NEW GAME

Idem ao Jump Start com uma diferença: você pode es lher personagem, quadra e time. Até quatro companhei podem jogar.

## NEW TOURNAMENT

Esse modo segue o mesmo esquema do N Game, exceto pelas regras: são cinco séries duas ou três partidas; para até quatro ca jogarem.

*Os jogadores podem dar altos pulos para apanhar o disco*

*Cuidado com rampas movedi espalhadas na qu dra*

*Para atingir o gol, o melhor é arremessar em diagonal*

*O mestre de caratê ensina seus jovens discípulos. Mais Karatê Kid é impossível. E se você s amarra nesse lance, pode arriscar este 3 Ninjas, um dos lançamentos mais ou menos salváve da péssima safra que anda saindo para o SNES. Os 3 Ninjas são garotos que vão à luta orientado pelo sábio Mori. O clima é zen, com aparições do velhinho dando conselhos filosóficos, mas e certos aspectos a coisa descamba para "zen-vergonha". Os personagens, por exemplo, parece saídos de um 8 bits. Enfim, se você quer mesmo uma novidade e gosta de luta, tente este.*

## 3 NINJAS KICK BACK
**Sony Imagesoft**

Ação - 1 ou 2 jogadores
16 Mega

Até que dá para o gasto. Como o game é regular demais, comprometeu a diversão.

### COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Ataque |
| B | Pulo |
| X | Bomba |
| Y | Ataque |
| B + A | Voadora |
| Segure L ou R e aperte Y e B juntos | Golpe especial (gasta energia) |
| ↑+ Y | Girada de taco |

*O coroa lembra: os ninjas são corpo, coração, mente e espírito...*

## Punhal Valioso

*Rocky é o mais forte, Colt o mais rápido e Tum Tum, o mais ágil. Faça sua escolha*

A história gira em torno do mestre ninja Mori e seus net e alunos Rocky, Colt e Tum Tum. O treinamento dos ga tos está no final e Mori comunica que deve voltar para s vila natal no Japão. Antes de partir, ele quer presentear vencedor de um torneio de artes marciais com um punh cerimonial. Segundo uma velha lenda, este punhal faz pa da "chave" necessária para abrir uma lendária caverna ouro. Mori nunca ligou para a lenda mas seus riva acreditam nela e estão à espreita para pegar o punhal. E perigo, resta aos garotos salvar o sábio e o presente.

## Família na Luta

*Aqui, você deve pegar 8 itens. primeiro é a faca. Os outros est espalhados pela casa. Fuce todos os lugares!*

*No hospital você deve derrotar esta chefe enfermeira. Fique na frente da feiosa dando porradas. Se preferir, jogue bombas. Moleza!*

*Nas fases de bônus, pegue o maior número possível de itens que caem. Se você demorar muito, a fase acaba*

Você pode optar por controla Rocky (o irmão mais velho Colt (o do meio) e Tum Tum caçula). Se quiser, pode ch mar um brother para juntos vidirem a ação. As fases se pre têm tempo limitado e está cheias de itens. Os de energia são latas de refrigeran hambúrgueres, maçãs e o símbolo de Yin e Yang, que melhor pois completa toda a barra. As moedas de pra valem 1 ponto e as de ouro 5. Quando você atinge 1 pontos, descola uma vida extra. Fora isso, ainda dá pa encontrar bombas, shurikins e até ampulhetas que d tempo extra. Em muitas fases, o objetivo é destruir pegar objetos diversos. Nestas, fique atento ao núme no canto inferior direito da tela. Ele indica a quantidade objetos que faltam ser resgatados. O game também algumas fases de bônus, com itens a dar com o pau.

**ROBOCOP Vs. TERMINATOR**
**Interplay**

Aventura - 1 jogador

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●● |

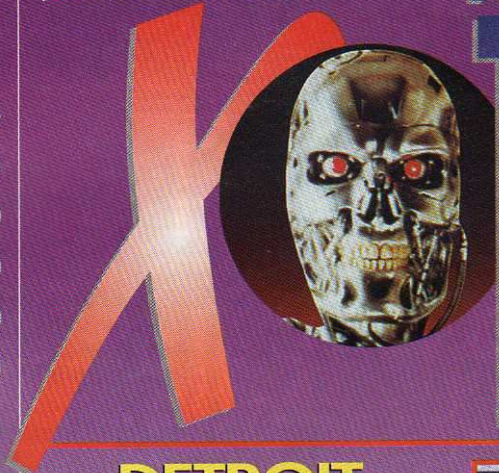
O desafio é pauleira e dá pra encanar em certas partes. O Game Boy estava merecendo um cartucho legal e recebeu. Palmas para a Interplay!!

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Pular |
| B | Atira |

★ O sinal de mais (+) é vida. Só que ele está sempre bem escondido em todas as fases. O grande lance é fuçar bem e desconfiar de todo objeto suspeito

★ Não se assuste: as fotos desta matéria estão coloridas porque debulhamos no Super Game Boy

*Estes dois personagens nunca se cruzaram no cinema, mas no videogame já arrebentaram em vários sistemas. E como a moçada não dispensa um herói, o Game Boy ganhou uma versão muito legal da Interplay. São várias fases de estrutura simples e desafio cabeludo.*

*Nosso p licial "e latado" d Detro deve enc rar o Extern nador e destruir o Skynet pa impedir um futuro desastros em Los Angeles. Acompanh algumas etapas com a gent*

## DETROIT

Numa cidade hostil infestada de criminosos, você é Robocop e vive de arma empunhada. Cuidado com as surpresas no caminho. Atire primeiro e pergunte depois. Entre nos bueiros e, de quebra, fature itens escondidos. Observe as tubulações para encontrar a saída.

*Aqui você encontrou uma arma e energia. Se tomar um só tiro, perde a nova arma e volta a usar a pistola. Fique esperto!*

*Você está no segundo bueiro. Não dá p alcançar a saída. Vá pra direita e su pela tubulação para voltar à esquer Ali você encontra a escadinha da sa*

## FÁBRICA DA OCP

Esta fase tem duas partes. Dentro dessa fábrica, use as esteiras pra completar o caminho e atire em todos os robozinhos. Muitas vezes, para alcançar algum item é preciso seguir em frente e depois voltar fazendo a fase por cima.

*As câmeras disparam. Fique antenado*

*Na plataforma superior o chefe está guarda. Atire sem parar. A pele dele se soltando até torna-se metálico*

## DETROIT CPU COMPLEX

Robocop está na sala do computador principal. Há guardas escondidos atrás de portas e mesas. Nesta fase, o policial vai para a Los Angeles do futuro, totalmente destruída. As duas próximas etapas rolam na Skynet e não são fáceis.

*O teletransportador vai conduzi-lo a um cenário nada alegre*

*Atire bem no centro desta nave para sucesso*

EDITORA AZUL


**Fundador**
Victor Civita
(1907-1990)

**Diretoria**
Angelo Rossi
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Diretor Editorial:** Carlos C. Arruda
**Diretor de Publicidade:** Cláudio Santos
**Diretora Comercial:** Vera Helena M. Gomes
**Diretor de Comunicação:** Carlos Alberto Araújo
**Diretor Financeiro:** Pedro Frazão


**REDAÇÃO**

**Editora-Chefe:** Regina Giannetti
**Editor:** Paulo Montoia
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa
**Editor-Assistente:** Betto D'Elboux
**Editor-Assistente de Arte:** Iusse José Filho
**Designer Gráfico:** Tadeu Cerqueira Pereira
**Diagramadores:** João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
**Redatores:** Bento Abreu e Suzete Stimpel
**Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara
**Correspondentes:** Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
**Consultores:** Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
**Tradutor:** Luís Fábio Marchesoni R. Mietto
**Capa:** Ilustração / Sérgio Carreiras

**STAFF EDITORIAL**

**Secretaria Editorial:** Isabela Boscov
**Azul Press:** Benjamin S. Gonçalves
**Administração Editorial:** Ariovaldo Carrera Dias
**Sistemas Editoriais:** Walter Toscano
**Direção Responsável:** Liège de Lima Dória Castell

**PUBLICIDADE**

**Gerente:** Luiz Carlos Stein
**Supervisores de Contas:** Afonso Palomares, Miriam Horta, Maurício Anníbal, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
**Contatos:** Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
**Marketing Publicitário:** Reginaldo Andrade
**Coordenadores:** Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

**COMERCIAL**

**Gerente de Planejamento:** Ana Camargo
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato

**COMUNICAÇÃO**

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni
**Gerente de Propaganda:** Vavi Zalla
**Gerente de Pesquisa:** Silvia Campos

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **80**, abril de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

**ANER** IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A




EDITORA AZUL


**NOSSAS PUBLICAÇÕES**

**Entretenimento**

**SET**: Cinema e Vídeo
**BIZZ**: Rock, Pop e Comportamento
**CONTIGO:** TV, Gente e Atualidades
**INTERVIEW**: Entrevistas e Reportagens
**AÇÃO GAMES**: O Mundo dos Videogames

**Esportivas**

**FLUIR:** Surf
**GRID**: Automobilismo e Velocidade

**Femininas**

**UAU:** Ídolos da Juventude
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente
**BOA FORMA**: Beleza, Fitness e Saúde
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

**Interesse Geral**

**OS CAMINHOS DA TERRA**: Viagem, Natureza e Ecologia
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde

**Arquitetura e Decoração**

**A&D**: Arte e Design

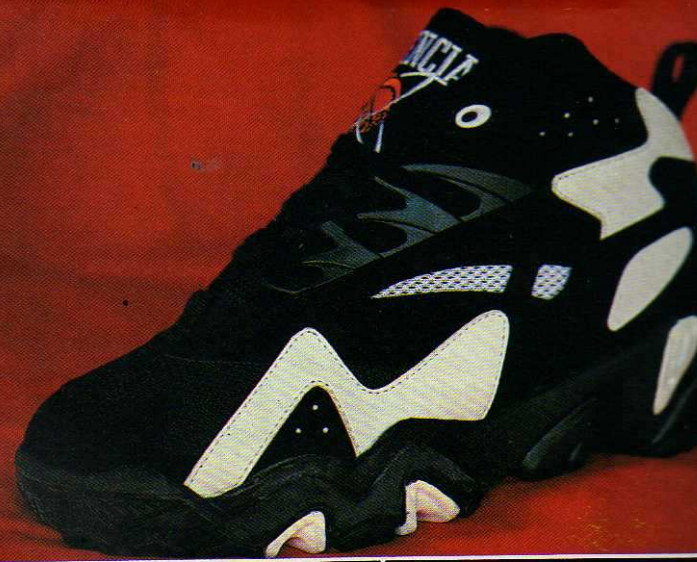
**Guias e Anuários**

**VIAGEM E TURISMO**
**HORÓSCOPO ANUAL**
**GUIA DE VÍDEO**

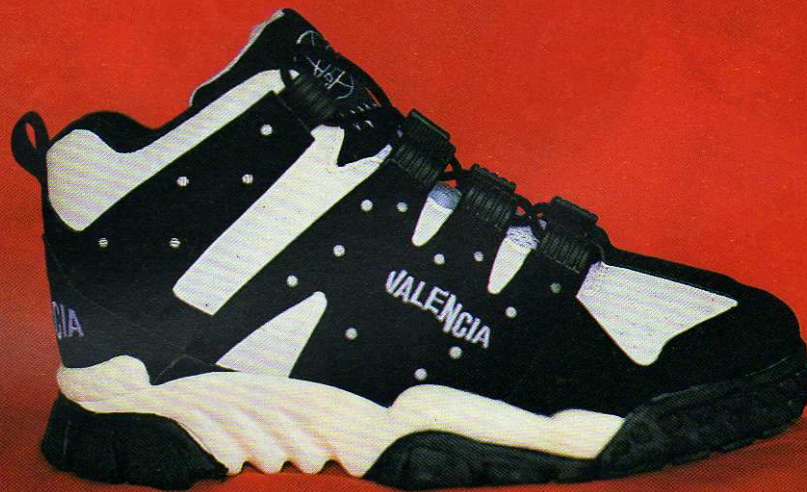
**NOSSOS ENDEREÇOS**

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-911 - São Paulo - SP
**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15 andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021 532-1486 - Cx. 4816

**REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE**

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SD Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-364
**Campinas:** CZ Press - Com. e Representaçõe Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015 291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
**Fortaleza:** AG Holanda Comunicação - Ru Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085 252-2131
**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repre Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wa Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG Tel. e Fax: (031) 291-6470
**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CE 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 Fax: (041) 252-2844
**Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. - A Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CE 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenh 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfre Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/S - Tel./Fax: (048) 232-0519

# THE

# AUTHENTIC MACHINE

VALENCIA

Tel.:
(011) 291-6792

Fax.:
(011) 232-7506

VALENCIA

MEGAVI
EJECT
DYNACOM
HIGH RESOLUTION 16 BIT
POWER
RESET
VOL.
max
min
TURBO PAD CONTROL
SUPERFIGHTER
DYNACOM
START
MODE
O VIDEOGAME 2 EM 1
• O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
• EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS
MEGAVISION
O MEGA
MASTER
DA DYNACOM
O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla.
MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração,
de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 cana
de som e compatível com todos os cartuchos do padrão
SEGA* para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E
vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não
fazer força na hora de tirar o cartucho.
E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR,
MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geraçã
compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM*.
Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTE
com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION
função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.
Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob
medida para o megamaster que há dentro de você.
DYNACOM
A Dynacom é fera.
* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.